DVD ROM **TYLKO 14.99** **PEŁNA GRA**

EDYCJA DVD

GRY KOMPUTEROWE

NUMER 10-11/2002 INDEX 357863 ISSN 1640-3126 CENA 14.99 ZŁ

MDK
WERSJA POLSKA





MAX PAYNE

MODY MATRIX i KUNG-FU



HEROES OF MIGHT&MAGIC

PONAD 280 NOWYCH MAP



BALDUR'S GATE 2

SUPER ROZSZERZENIE

GIGANTYCZNY
ZBIÓR GIER, DEM, DODATKÓW, PATCHY i STEROWNIKÓW



NARZĘDZIA

NAJPOPULARNIEJSZE UŻYTKI



MINI GRY

BOGATY WYBÓR



WERSJE DEMO

15 GORĄCYCH DEM



PATCHE

17 NAJNOWSZYCH ŁATEK

4,4 GB DANYCH

PEŁNA WERSJA MDK

GRY KOMPUTEROWE edycja DVD 10-11/02

DVD ROM **TYLKO 14.99** **PEŁNA GRA**

EDYCJA DVD

GRY KOMPUTEROWE

NUMER 10-11/2002 INDEX 357863 ISSN 1640-3126 CENA 14.99 ZŁ

MDK WERSJA POLSKA





MAX PAYNE
MODY MATRIX i KUNG-FU



HEROES OF MIGHT&MAGIC
PONAD 280 NOWYCH MAP

BALDUR'S GATE 2
SUPER ROZSZERZENIE

GIGANTYCZNY ZBIÓR GIER, DEM, DODATKÓW, PATCHY i STEROWNIKÓW



NARZĘDZIA
NAJPOPULARNIEJSZE UŻYTKI



MINI GRY
BOGATY WYBÓR

© 2002 CGS SPRZEDAWANY WYŁĄCZNIE Z EDYCJĄ DVD GK

4,4 GB DANYCH

PEŁNA WERSJA MDK © 1997-2002 INTERPLAY

GRY KOMPUTEROWE edycja DVD 10-11/02



WERSJE DEMO
15 GORĄCYCH DEM



PATCHE
17 NAJNOWSZYCH ŁATEK

OD REDAKCJI

Drodzy Czytelnicy!

Ten numer "Gier Komputerowych" jest wyjątkowy i to pod wieloma względami. Bardziej spostrzegawczy zauważyli z pewnością, że numeracja tego wydania (10-11/02) jest trochę dziwna. Racja, wydawanie o tej porze roku numeru podwójnego nie ma żadnego logicznego uzasadnienia. Wiąże się to jednak z bardzo smutnym wydarzeniem, otóż kolejna polska firma nie sprostała konkurencji i padła w nierównej walce z obcym kapitałem, który zdążył już zdominować wiele gałęzi naszej gospodarki, przy cichej aprobacie urzędasów uchwalających nie rzadko idiotyczne przepisy pogrążające rodzimych przedsiębiorców. Tą firmą jest drukarnia w której dotychczas powstawało nasze pismo. Przeniesienie druku "Gier Komputerowych" gdzieś indziej wymagało załatwienia wielu formalności, a co za tym idzie, czasu, stąd wzięła się podwójna numeracja tego wydania. Kolejna wyjątkowość, to dwie edycje naszego pisma. Mamy więc, nazwijmy to, edycję zwykłą z płytką CD i edycję DVD. Różnica między tymi wydaniami jest mniej więcej taka, jak miedzy babskimi czytadłami w wersji mini (kieszonkowymi) i standardowymi. Ostatnio zapanowała taka moda, że kioskach pojawiły się małe i duże wydania tego samego tytułu. Kobitki kupują sobie taniej wydanie mini, treściowo takie same, jak wydanie standardowe, ale za to gabarytowo o połowę mniejsze. Trudno się czyta takie małe literki, ale co tam, babeczki są cholernie szczęśliwe, bo zaoszczędziły parę złotych na... okulary. U nas wersja mini odnosi się wyłącznie do zawartości płyty CD w stosunku do DVD, bo papierowe wydania są takie same, treściowo i gabarytowo. Edycja DVD zawiera płytę o pojemności 4,4 GB wypchaną po brzegi atrakcyjnymi materiałami, zaś na płycie CD zmieściła się zaledwie niewielka część tego wszystkiego. Nie możemy Wam obiecać, że będzie to praktyka comiesięczna, bo jest to raczej nierealne. Natomiast na przyszłość wszystkich zainteresowanych Edycją DVD będziemy informowali z miesięcznym wyprzedzeniem, że takowa się ukaże. Jeśli jednak Drogi Czytelniku kupiłeś już edycję z CD, a jednak chciałbyś posiadać DVD, nic straconego, możesz zamówić wysyłkowo (patrz strona 51).

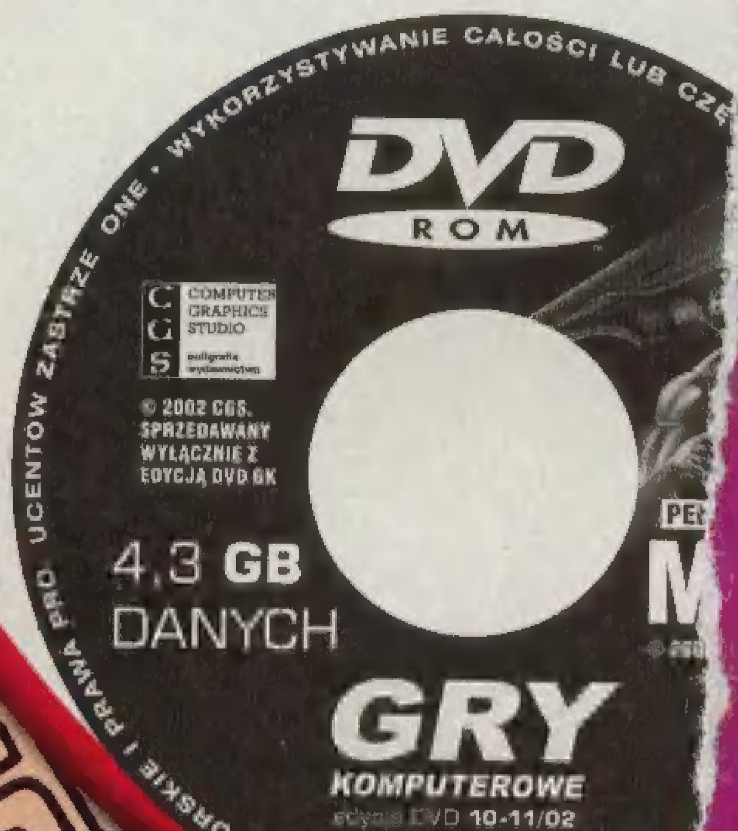
Do następnego spotkania!

UWAGA!!!

Ten numer "Gier Komputerowych" funkcjonuje w dwóch edycjach z płytą CD(700 MB) i płytą DVD (4,4 GB). Zawartość papierowa jest jednak taka sama. Przed zakupem warto zastanowić się, co wybrać. Różnica w cenie jest stosunkowo niewielka, za to zawartość płyty DVD w pełni ją rekompensuje. Jeśli ktoś z jakichś powodów nie kupił "Gier Komputerowych" z DVD, a posiada Edycję CD, może w promocyjnej cenie nabyć Edycję DVD! **(szczegóły na stronie 51).**



JEŚLI KUPIŁEŚ GRY KOMPUTEROWE, **EDYCJA ZWYKŁA** TO POWINNA TU BYĆ PŁYTA CD



JEŚLI KUPIŁEŚ GRY KOMPUTEROWE **EDYCJA DVD** TO POWINNA TU BYĆ PŁYTA DVD

Działy stałe

Spis treści 3
Shareware+Freeware 24
Nowości 26
Opis dodatków 22

Pełna wersja:

MDK 4

Z ostatniej chwili:

Lion Heart 31

Recenzje

Mafia 32
Age of Wonders 2 35
Never Winter Nights 36
Beach Life 38
Sims: Zwierzaki 40
Frontline Attack 42
Medieval: Total War 44
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt 46
Industry Giant 2 48
Jane's Attack Squadron 50

GRY KOMPUTEROWE, ISSN 1230-9044, INDEX 324329
GRY KOMPUTEROWE EDYCJA DVD,
ISSN 1640-3126, INDEX 357863

WYDAWCA
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
TEL (22) 815-42-20 (godz. 9,00-16,30), FAX (22) 812-68-29
e-mail:cgs@cgs.onyx.pl; www: http://cgs.onyx.pl

Redaktor Naczelny
Marek Suchocki

Z-ca red. Naczelnego
Dariusz Kazik

Reklama i Marketing
Przemysław Gorący
e-mail:pgoracy@cgs.onyx.pl

Zespół
Marcin Jaśkaczek, Arek Kowalczyk, Sebastian Szczepaniak, Robert Kucharski, Robert Mahler.

MDK

Jeżeli od gry oczekujecie czystej rozrywki, niczym nie zmąconej akcji i świeżutkiej porcji adrenaliny to "MDK" jest z pewnością dla Was!

"MDK" (rozszyfrowywany jako "Murder, Death, Kill", czyli "Morderstwo, Śmierć, Zabójstwo"), to rasowa strzelanina, z licznymi elementami zręcznościowymi rodem z platformówek. Pierwotnie gra ukazała się na rynku w połowie 1997 roku i chociaż od tamtego momentu sporo wody upłynęło w Wiśle, to "MDK" nie stracił nic ze swego wigoru! Jeśli zatem nie straszne Wam pożoga i zniszczenia, a przy tym chcielibyście skopać tyłki paru obcym, co to zamiast krwi mają jeno zieloną posokę, zainstalujcie "MDK" i jazda!

INSTALACJA

Jest nadzwyczaj prosta i nie nastręcza trudności. Umieść płytkę w napędzie CD-ROM, a program sam wystartuje. Podaj folder docelowy i wybierz typ instalacji (minimalna, normalna, pełna). Poczekaj na skopiowanie plików na dysk twardy. Teraz można już grać!

OPIS

Zanim oddamy się w pełni niczym nie zmąconemu wymiataniu warto uświadomić sobie o co ta cała zadyma. Fabuła gry jest prosta, jak szewska pasja. Nazywasz się Kurt Hectic, a Twym najwierniejszym kompanem jest Fluke Hawkins. Tak się składa, że Fluke jest naukowcem i to totalnie zakręconym. Jakiś czas temu ubzdurał sobie, że całej galaktyce grozi zagłada. Namówił Cię na wspólny wypad na statek kosmiczny celem zbadania całej tej "śmierdzącej sprawy". I co się okazało? Otóż doktorek miał jednak rację. Jednak podczas gdy Wy przebywaliście w kosmosie, Ziemię zaatakowały hordy obcych wycinając w pień wiele ludzkich istot. Raporty mówią już o 2,5 miliona poległych, a obce gady wcale nie zamierzają przestać. Krew się w Was wzburzyła i postanowiliście, że najwyższa pora, aby położyć kres tej zagładzie. Fluke miał na pokładzie liczne wojenne zabawki, Ty miałeś w sercu sporo odwagi, ubrałeś więc szybko specjalny kombinezon, wyposażony dodatkowo w spadochron wstążkowy, włożyłeś hełm z wbudowanym karabinem snajperskim i przez otwarty luk statku skoczyłeś w czarną otchłań. Doktorek pomachał na pożegnanie i wyrzucił za Tobą kilka zabawek. Jeśli uda Ci się je złapać (w pierwszej, krótkiej misji), to będziesz miał większe szanse na przeżycie. Teraz los Ziemi i ludzkości leży już wyłącznie w Twoich rękach.

Bohater w "MDK" pokazany jest w trzeciej osobie i jego sterowanie niczym nie różni się od gier z serii "Tomb Raider". Kurt umie rzecz jasna biegać i strzelać, ale ponadto potrafi wspinać się na konstrukcje, skakać i latać na spadochronie. Ostatnia z wymienionych umiejętności jest na tyle istotna, że warto poświęcić chwilę, aby perfekcyjnie ją opanować. W zasadzie cała zabawa polega na stopniowym posuwaniu się do przodu. Przy grze w "MDK" nie trzeba zbytnio angażować zwojów mózgowych, bowiem wszystko jest dość proste: przemierzasz arenę za areną, tunel po tunelu i szyb po szybie wycinając w pień wrogów, niszcząc pojazdy i zbierając po drodze różne użyteczne zabawki. Nieodzownym elementem tej wędrówki będą również czysto zręcznościowe akcenty. Wykażesz się umiejętnością wspinania na podesty i skakania po platformach. Niewątpliwą zaletą "MDK" jest szybka, dynamiczna akcja i wielu wrogów, którzy będą chcieli pokrzyżować Twoje plany. Cała gra podzielona została na sześć sekcji. Na końcu każdej z nich czeka Cię pojedynek z bossem, który charakteryzuje się większą wytrzymałością na siłę ognia. Aby każdego szefuńcia pokonać będziesz musiał odkryć jego słaby punkt. Chociaż asortyment wrogów nie jest zbyt liczny, za to jest ciekawy i zróżnicowany. Na swej drodze spotkasz obcych uzbrojonych w laserowe pociski, kamikadze pędzących na Ciebie z ogłuszającym rykiem czy czołgistów, którzy z przyjemnością przerobią Cię na miękką papkę. Nie jesteś jednak bezbronny wobec takich oznak sympatii. Do dyspozycji masz karabin maszynowy (naboje do niego nigdy się nie kończą), granaty, bomby, rakiety i coś, co tygrysy lubią najbardziej czyli hełm snajperski! Ten gadżet wyposażony został w sześć slotów, każdy na inny rodzaj pocisków, trzy ekrany wizyjne, które pozwalają śledzić tor lotu trzech kolejnych pocisków oraz elektroniczny zoom, umożliwiający stukrotne przybliżenie. Efektywność takiego przybliżenia jest przeogromna. Możesz jak na dłoni widzieć wroga, który jest oddalony od Ciebie o ponad dwie mile!

Mimo upływu lat "MDK" pod względem graficznym prezentuje się dobrze. Zachwyca zwłaszcza tryb snajperski, w którym nie uświadczysz pikseli nawet przy naj-

- **Wymagania:** P 60 MHz, 16 MB RAM, 12 MB na HD

- **Wydawca:** Interplay
- **Producent:** Shiny
- **Strona WWW:** www.interplay.com/mdk

STEROWANIE

Kursory - przesuną Kurta w żądanym kierunku. Dodatkowo sterują celownikiem w trybie snajpera.
Spacja - włącza/wyłącza tryb snajpera.
A/Z - powiększenie/pomniejszenie w trybie snajpera. W trybie normalnym kieruje kamerę w górę lub w dół.
Ctrl - strzał z wybranej broni.
Alt - skok. Jeśli Kurt będzie w powietrzu, to ponowne naciśniecie klawisza Alt uaktywni spadochron.
Enter - użycie/aktywacja wybranego przedmiotu, który został wcześniej zabrany.
0-9 - wybór broni
Esc - wyjście z gry.

F1 - wyświetla menu pomocy, które opisuje wszystkie klawisze sterujące.
F2 - zapisywanie gry (nie wszędzie działa).
F3 - wczytywanie zapisanej gry.
F10 - wyjście z gry.
F11 - regulacja jasności obrazu.
F12 - wyświetlenie ekranu wyboru opcji.

większym przybliżeniu. Równie wspaniała jest oprawa dźwiękowa. Wszystkie efekty umilają wydatnie zabawę, a muzyka to prawdziwy majstersztyk! Jest dynamiczna i bardzo... kinowa, przez co wzmacnia dodatkowo emocje, w czasie największych potyczek. No dobra, koniec gadania, czas wziąć się do roboty! Odpalcie "MDK" i ruszajcie do boju.

JAK GRAĆ?

Oto dokładny opis przejścia początkowej misji. Spadając w kierunku pierwszego miasta staraj się omijać wiązki laserowe, które mogą pozbawić Cię cennych punktów energii. Staraj się także zbie-









EKRAN GRY

Tryb snajperski

1. Tor lotu pocisku nr. 1
2. Tor lotu pocisku nr. 2
3. Tor lotu pocisku nr. 3
4. Panel broni
5. Energia (max. 100)
6. Stopień zbliżenia (zoom max. 100)
7. Celownik i ekran główny

rać skrzynie lecące na spadochronach, bo możesz w ten sposób złapać cenną broń (np. samonaprowadzające pociski, broń laserową, superkarabin maszynowy itp.) Gdy spadniesz, w tunelu biegnij przed siebie. U jego wylotu zabij kilku kosmitów i zabierz małą bombę atomową (po lewej). Rzuć ją w śluzę oznaczoną symbolem promieniowania (Enter). Jabłko z korytarza da Ci 10% energii. Zawsze to coś! Biegnij krętym korytarzem, aż ujrzysz szklane drzwi, a w oddali wierzę. Odsuń się trochę od czerwonej ściany (dobrym miejscem jest obszar za zagłębieniem terenu), wejdź w tryb snajpera i zmieć wroga strzelając w tarczę, którą trzyma w ręku. W ten sam sposób załatw kolejne dwie postacie. Teraz obcy są za szkłem... Nie możesz ich trafić? Strzel do czaszki i skrzyżowanych piszczeli znajdujących się na platformie nieznacznie poniżej środka szczytu wieży. Teraz użyj granatu ręcznego, który upadł przed Tobą, aby rozwalić szklaną, czerwoną ścianę. Czy widzisz przed sobą moździerz ustawiony na kolumnie? Zeskocz z najwyższego stopnia i posłuż się spadochronem, aby go zabrać. Teraz przejdź w tryb snajpera i wystrzel z moździerza poprzez czarny otwór znajdujący się powyżej środkowego okna... Na budynku wymalowane są strzałki wskazujące ten otwór. Gdy tylko pocisk przeleci przez dziurę, zaczekaj i obejrzyj fajerwerki... Wejdź do następnej komnaty. Odszukaj coś, co wygląda jak kokon z "Obcego". Z tego urządzenia wyskakują przeciwnicy. Zniszcz to, a potem zabij trzech wrogów na podestach. Poszukaj Manekina/Przynęty (może potem okazać się bardzo przydatny). Skacząc po podestach





EKRAN GRY

Tryb zwykły

1. **Aktualnie wybrana broń lub przedmiot**
2. **Kurt czyli Ty**
3. **Poziom energii**

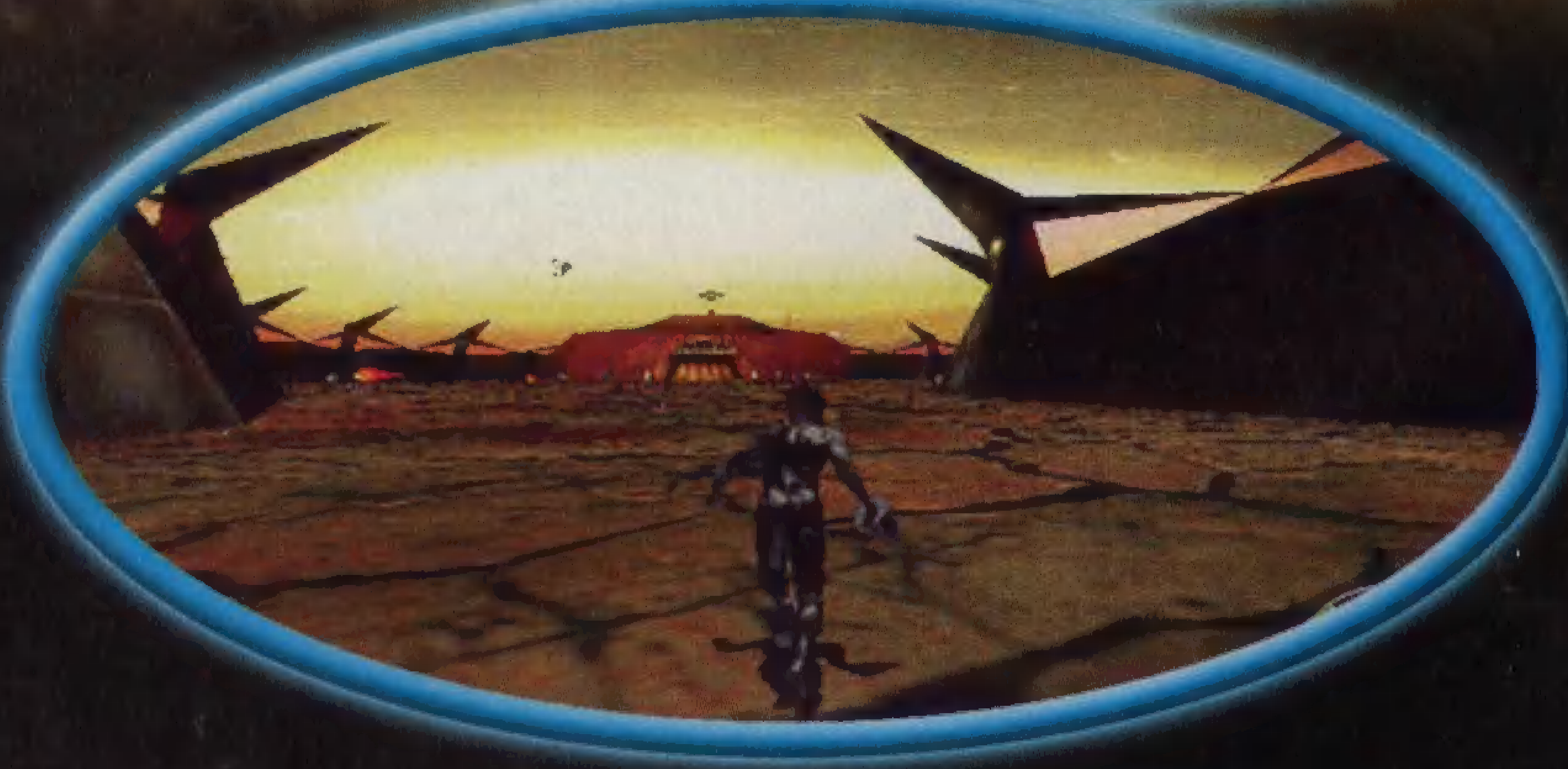
dostaniesz się do wylotu następnego korytarza. Na końcu wyjdziesz na otwarty teren. Po prawej znajdziesz Nalot Maxa. Możesz go użyć, a Twój kompan przyleci i trochę narozrabia. Teraz trudniejsze zadanie. Na placu znajduje się kilka kokonów obcych (są w okopach), a ponadto czołg. Do tego dochodzi jeszcze ostrzał z samolotów. Najpierw zajmij się czołgiem, a potem odszukaj kokony i rozwal je. Gdy załatwisz już wszystko, co się rusza, podreperuj zdrówko (są jabłuszka) i zabierz broń (granaty, pociski moździerzowe). Po środku placu w dziwacznej konstrukcji jest duży lej i kilku wrogów po bokach. Zabij ich, rozwal kokon w środku leja, a powstanie tam dziura. Zjedz jabłuszka i wskakuj do ciemnej dziury. W rozświetlonym korytarzu biegnij naprzód, aż trafisz na peron. Są tam dwa kokony (na prawo i lewo), które musisz rozwalić. Potem strzelaj do obcych jak do kaczek. Weź energię i pociski. Wyjście znajduje się w rogu po lewej, na wprost od tunelu, którym przyszedłeś. Gdy się tam zbliżysz wyjedzie czołg, który musisz szybciutko rozwalić. W tym celu użyj granatów.

Od tego momentu będziesz musiał radzić sobie sam, ale możesz być pewien, że zrobi się jeszcze ciekawiej i bardziej gorąco!









Gra zręcznościowo-przygodowa 3D
na podstawie powieści Michaela Endego "Niekończąca się opowieść"



AURYN



Dziecięca Cesarzowa rządzi krainą Fantazja dzięki mocy magicznego klejnotu zwanego Auryn. Jednak pewnego dnia Auryn znika! Bez jego mocy Cesarzowa nie zdoła uchronić swego świata przed przerażającą Pustką, która z dnia na dzień pochłania kolejne, cudowne krainy Fantazji.

By ocalić Fantazję, ktoś musi odnaleźć Auryn i zwrócić go Cesarzowej. Na poszukiwania wyrusza młody śmiałek Atreyu. I tu rozpoczyna się Twoja przygoda...









discreet monsters

Wkrótce w sprzedaży za 39,95 zł

TopWare INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: Topware Poland Sp. z o.o. tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

DVD - SPIS

DVD CZY CD, WYBÓR NALEŻY DO CIEBIE!
Ten numer "Gier Komputerowych" funkcjonuje w dwóch edycjach z płytą CD(700 MB) i płytą DVD (4,4 GB). Zawartość papierowa jest jednak taka sama. Przed zakupem warto się zastanowić, co wybrać, różnica w cenie jest stosunkowo niewielka, za to zawartość płyty DVD w pełni ją rekompensuje.

Jeśli ktoś z jakichś powodów nie kupił "Gier Komputerowych" z DVD, a posiada Edycję CD, może w promocyjnej cenie nabyć Edycję DVD! (szczegóły na stronie 51)

ZAWARTOŚĆ PŁYTY DVD

PEŁNA WERSJA GRY:

MDK - w polskiej wersji językowej

DEMA GIER

NHL 2003
KICK OFF 2002
EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
BONGO BOOGIE
BRIXOUT XP
BANDITS: PHOENIX RISING
PROJECT NOMADS
IRON STORM
COMBAT MISSION 2: BARBAROSSA TO BERLIN
SOLDIERS OF ANARCHY
MOONBASE COMMANDER
MEDIEVAL : TOTAL WAR
FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE PL
FARSCAPE: THE GAME
BIG SCALE RACING

PATCHE:

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV VER. 2.0 TYLKA DO WERSJI ANGIESLKIEJ - dodaje opcję multiplayer
AGE OF WONDERS 2 VER.1.1 PL
DELTA FORCE TASK FORCE DAGGER VER.1.0.53
DISCIPLES 2: MROCZNE PROROCTWO VER.1.41 PL + PATCH który przywraca funkcjonowanie przycisku MAPA w edytorze map.
DUNGEON SIEGE VER. 1.11.1462 + Edytor
ETHERLORDS VER.1.0.7 PL
FREEDOM FORCE VER. 1.1
GRAND PRIX 4 VER.1.1
HEROES OF MIGHT & MAGIC III: EARTHIA PL; ARMAGEDDON'S BLADE PL; SHADOW OF DEATH PL
JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST VER.1.04-06
MOBILE FORCES VER
TROPICO: RAJSKA WYSPA VER. 5.1
WARCRAFT 3 PL: Patch dla osób mających problemy z uruchomieniem gry na czytnikach Samsung.
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN VER. 1.32-33

NARZĘDZIA:

ASHAMPOO MEDIA PLAYER+ 1.80 - do odtwarzania plików multimedialnych, można odsłuchać ulubione utwory muzyczne oraz obejrzeć film. Współpracuje z programem Ashampoo Burnlt, co umożliwia nagranie wybranych utworów na płytę CD.
ACDSEE 4.0.2 - najpopularniejsza przeglądarka plików graficznych, prosta i przyjazna, obsługuje większość formatów graficznych.
ACROBAT READER 5.05 PL - przeglądarka plików PDF. Większość instrukcji sprzętu, oraz dokumentów informacyjnych posiada właśnie takie rozszerzenie. Bardzo przydatny i potrzebny program.
CUTE FTP 5.0 XP - jest bardzo dobrym klientem serwerów FTP. Możesz za jego pomocą kopiować, przenosić pliki oraz dokonywać zmian na serwerach.
DIRECTX 8.1 dla Win9x, Me - to pakiet Microsoftu, bez którego nie zadziała żadna gra wyprodukowana obecnie pod Windows. Program, który powinien być zainstalowany w pierwszej kolejności po instalacji systemu.
CACHE, COOKIE WINDOWS CLEANER 7 - umożliwia zwiększenie wolnej przestrzeni na dysku. Pozwala na wyczyszczenie tymczasowych plików internetowych, historii i cookies. Obsługuje trzy najbardziej popularne przeglądarki internetowe: Internet Explorera, Netscape i Operę. Dzięki rozbudowanej konfiguracji jesteśmy w stanie ustawiać poziom bezpieczeństwa, częstotliwość automatycznego czyszczenia historii internetowej oraz niestandardowych katalogów w których znajdują się "sieciowe śmieci".
GET RIGHT 4.5D - pozwala szybko i wygodnie ściągnąć pliki z Internetu. Jest bardziej znany od Download Accelerator, a niektórzy twierdzą, iż jest bardziej niezawodny.
COMPUPIC PRO 6.1 - przeglądarka do ponad 50 formatów graficznych i wideo, ma własny wbudowany menadżer plików. Aplikacja umożliwia oglądanie, katalogowanie i konwertowanie plików graficznych między różnymi standardami.
OPERA 6.04 - Jest to ostatnia wersja tej (podobno najszybszej na świecie) przeglądarki internetowej. Program ten pozwala na przeglądanie stron internetowych w trybie offline, obsługuje Javę oraz protokoły zabezpieczeń SSL. W programie znajduje się również własny menadżer pobrań i klient poczty elektronicznej. Największe modyfikacje ostatniej wersji dotyczą zakładki "ulubione".
GADU-GADU 4.9.3 PL - narzędzie pozwalające komunikować się z innymi użytkownikami komputera na całym świecie. Można za jego pośrednictwem porozmawiać, przesyłać pliki i zrobić wiele innych ciekawych rzeczy.
MIRC 6.0.3 - jeden z najbardziej znanych programów IRC, umożliwia internetowe rozmowy z wieloma użytkownikami jednocześnie na całym świecie.
FOTOOFICE - powrocie z wakacji warto w jakiś sposób zabezpieczyć kolekcję wakacyjnych zdjęć. Zamieszczony przez nas program jest aplikacją służącą zarządzaniu grafiką. Za jej pomocą można między innymi nagrywać fotografie na płyty CD, pobierać materiał z kamer, aparatów cyfrowych i skanerów. Program ten posiada również możliwość przesyłania skonwertowania zdjęć cyfrowych.
KOALA 2.5C FULL - najnowsza wersja znanego programu do odtwarzania filmów. Zmieniono w niej interfejs graficzny (największa nowość, to, że jest on w pełni konfigurowany przez użytkownika). Zmieniono pasek narzędzi zawierający sześć przycisków na rzecz panelu sterującego pracą aplikacji. Wprowadzono możliwość stworzenia listy utworów do odtwarzania.
QUICK TIME 6.0 - jest programem pozwalającym odtwarzać filmy w formacie MOV, który należy obecnie do jednego z najpopularniejszych formatów.
WINDOW BLINDS VER. 3.4 - możesz zmienić wygląd Windows'a
WINAMP 2.8.1 i 3.0 - odtwarzacze plików audio
MODEMIX - program do monitorowania połączenia modemowego. Aplikacja prowadzi rejestr połączeń i pozwala efektywnie wykorzystać czas, jaki użytkownik spędza w Internecie. ModemiX posiada wbudowane wszystkie plany taryfowe TP S.A., Dialogu i Netii oraz podaje między innymi aktualny koszt połączenia i pełny raport czasu spędzonego w sieci.
WINDOWS COMMANDER 5.0A PL
WINRAR 3.0 i WINZIP 8.1
WIN ACE 2.2
DAEMON TOOLS 3.16 - program emulujący czytnik CD-ROM.
PAINTER 7 - doskonała aplikacja graficzna dla profesjonalistów. Program oferuje wiele pożytecznych narzędzi ułatwiających tworzenie grafiki. Umożliwia definiowanie własnych kształtów i charakterystyki używanych pędzli. Paleta wbudowanych efektów jest naprawdę imponująca. Obsługuje warstwy, dzięki którym praca nad obrabianym obrazem staje się efektywniejsza. Uwaga! jest to wersja trzydziestodniowa.
RECORDNOW MAX 4.0 - bardzo dobry program do tworzenia własnej kolekcji płyt CD. Posiada możliwość konwertowania i nagrywania plików muzycznych w formacie MP3. Dodatkowo program daje nam możliwość stworzenia własnej płyty z ulubionymi utworami, wykonanie obrazu płyty CD i w końcu jej nagranie.
SANDRA STANDARD 2002 6.8.97 - bardzo dobry pakiet narzędzi systemowych, który jest alternatywą dla wszystkich tych, którzy nie są w stanie zakupić narzędzi programowych z serii Norton Utilities. Zawarte są w nim różne narzędzia diagnostyczne, informacyjne i do mierzenia wydajności systemu. Między innymi aplikacje do mierzenia szybkości funkcjonowania systemu, aplikacje do sprawdzania integracji systemu operacyjnego. Polecamy.
SMSEND - bardzo szybki i mało wymagający program do wysyłania SMSów przez Internet. Program ma wbudowaną listę kontaktową, na której możemy zgromadzić numery telefonów wszystkich naszych znajomych.
ULEAD PHOTO EXPLORER 6 - służy do szybkiego przeglądania plików multimedialnych, takich jak zdjęcia, animowane gify, sekwencje wideo czy pliki dźwiękowe. Aplikacja wyposażona jest w interfejs przypominający Eksploratora Windows, przedstawiający wszystkie foldery i zbiory w formie drzewa. Po zaznaczeniu przez użytkownika wybranego katalogu program wyświetla wszystkie znalezione w nim zdjęcia i pliki graficzne w formie miniaturek.
VCDEASY VER. 1.1.1 - program do obróbki plików wideo i tworzenia własnych płyt w formacie VCD. Dzięki niemu będziecie mogli stworzyć kolekcję domowych filmów wideo na krążkach CD.
ADKILER DAEMON 1.0 - aplikacja do zamykania wyskakujących okienek reklamowych zwanych popŁupami. Po zainstalowaniu w Polu Systemowym Paska Zadań pojawia się ikona, za pomocą której uzyskujemy dostęp do opcji programu. W ustawieniach, oprócz pozbywania się okien pop-up, można określić usuwanie banerów reklamowych oraz grafiki większej niż 300x300 pikseli.
AD-AWARE 5.83 - to kolejna wersja aplikacji skanującej system w poszukiwaniu programów szpiegujących i dokonywanych przez nie wpisów do rejestru i bibliotek. Przed usunięciem Ad-aware daje nam możliwość wyboru, których programów możemy się pozbyć. Najnowsza wersja posiada znacznie przyspieszony system przeszukiwania rejestru.

MINI GRY

ACTIVE LINES
ADVANCED GOMOKU
ALIVE! JIGSAW
ARKANOID 2000
ASTRONOID VER. 1.3
BATTLEMAN
BATTLE BOATTLE
BUBBLE BOBBLE WORLD
CHERNOBYL: NUCLEAR ACCIDENT VER. 1.1
COLOR BOX
COLOR TETRIS
COOLUMNS CLASSIC
TETRIS CRAZY EDITION
DAMJAM
DISCOVERA PRO
DOCKER SOKOBAN
DX-BALL 2
FALLS
FLIPULL
FLECTOMANIA
FREE TETRIX
THE GUNNER V.1.2
HEX-SAPPER
HYPER 2
LAWN MOWER
MAGIC BLOCK
MAGIC CONQUEST
NEED FOR EAT
THE ONEFOG XONIX
PAC BOY
QUADRONOID: THE MAGIC WORLDS
RORO BLOX
SARGOT
SOKO BANSHEE
SROOMS
AQUA PUZZLE
STAR MADNESS
TETRIX MANISA
TSAREVNA
TWIZZ
ZZZAP
SNAKE
TILERAMA
3DPULS
ABUSE
ALHADEMIC SNIPER
AVALON ARENA
B7: LIBERATION
BARREL PATROL 3D
BIKEZ II
BUBBLE BALL
CAPMAN 1.01
CHUB GAM 3-D: DIRECTOR'S CUT
CRYSTAL FIGHTER
COLOR SPREADING
CRYSTAL FIGHTER
COLOR SPREADING
CRYSTAL STACKER
CUBE MASTER
DAVE GNUKEM
DISASTEROIDS 3D
DIRTY DRINK FIGHTER
FRANK COOK: 2042
FRIEND
HUNT ON FOXES
FROZEN FRUIT FRENZY
GATES OF DESTINY
HELLCARRIER!
JETPACK
JUST SHOOT
KASBRIK
LAST DIMENSION
LITTLE FIGHTER 2
LITTLE CS
MONKEY BOY 2
TREMOR 3
CRIMDONLAND
MAGEBANE 2
MISSION: CADUCEUS
NIM
NUCLEAR WAR
ODYSSEY
CORRIDORS OF POWER

DODATKI DO GIER

BALDUR'S GATE 2: TRON BHAALA - nieoficjalny dodatek "Shadows Over Soubar"
BALDUR'S GATE PL - nieoficjalny dodatek do "Baldur's Gate"
MORROWIND - dodatkowe przedmioty, postacie, obszary, przygody
WARCRAFT III - 40 map
IŁ 2 STURMOVIK - dodatkowe samoloty
QUAKE 3 - dodatek "Big For Power"
UNREAL TOURNAMENT - dodatek Strike Force ver. 1.80 plus nowe mapy
MAX PAYNE - 5 najbardziej popularnych modów
NEVER WINTER NIGHTS - nowe przygody
STARCRAFT - 130 dodatkowy map
SERIOUS SAM - dodatkowa broń (snajper)
MEDAL OF HONOR - dodatkowe mapy
SOLDIER OF FORTUNE 2 - dodatkowe mapy
HALF LIFE - dodatek Counter Strike ver 1.5, "Fire Arms"
ICEWIND DALE: TRIALS OF THE LUREMASTER PL - oficjalny dodatek do IceWind Dale: "Serce Zimy"
OPERATION FLASHPOINT - dodaje nową broń i helikopter
HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV - 92 mapy
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III - 151 map
HEROES OF MIGHT AND MAGIC II - 33 mapy
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN - mapy
DEUS EX - miecz laserowy z "Gwiezdnych Wojen"
FALCON 4 - dodaje nowe samoloty
C&C: RENEGADE - edytor map

DRIVERY:

SOUND BLASTER AUDIGY Win XP - DriverPack 09'2002
SOUND BLASTER LIVE Win 2000, XP - DriverPack 09'2002
EPSON Win 9x, NT, 2000, XP: Stylus Pro 100000CF, Stylus Pro 7600, Aculaser c1000 ME
CREATIVE DRIVER 30.82 Win9x, NT, 2000, XP
LOGITECH - do mysz + klawiatur - Itouch ver. 2.13, Mouseware ver. 973
VIA 4in1 ver. 4.4.2
ATI RADEON, Win 9x, 2000, XP - ver. 5.13.01.6118
DETONATORS 30.82 Win9x, NT, 2000, XP
MATROX VER. 671
EASY CD CREATOR 5 VER. 5.3.1.154

DVD - CO JEST GRANE?



Uwaga! Ten numer GK ukazał się w dwóch edycjach: Z płytą CD i odrębny z płytą DVD!

Niespełnione nadzieje?

Kiedy siedem lat temu powstał standard DVD zapowiadało się, że będziemy mieli do czynienia z rewolucją porównywalną do tej, jaką było pojawienie się płyty CD. Czy tak się rzeczywiście stało? Trudno udzielić na to pytanie jednoznacznej odpowiedzi. Sytuacja DVD jest bowiem nieco inna, niż sytuacja CD z górą dwadzieścia lat temu. CD rzeczywiście było czymś zupełnie nowym i w stosunkowo krótkim czasie zdobyło dominującą pozycję na rynku muzycznym, wypierając stare płyty winylowe. Warto w tym miejscu przypomnieć, że sposób zapisywania dźwięku na płytach winylowych nie zmienił się praktycznie od blisko stu lat czyli rewolucyjnego wynalazku Edisona. Dopiero zastosowanie technologii cyfrowej zrewolucjonizowało świat muzyki. Nowa technologia zrobiła również błyskawiczną karierę w światku komputerów, oferując zawrotną, jak na owe czasy pojemność, a co za tym idzie możliwość produkowania bardziej rozbudowanych gier i programów, których producenci wyzwolili się z ograniczeń jakie narzucała ograniczona pojemność dyskietek (1,44 MB). Czy ktoś pamięta sugestywne reklamy z zagranicznych magazynów na których jeden krążek CD przyrównywano do całej sterty porozrzucanych dyskietek. To była prawdziwa rewolucja i co do tego, nikt chyba nie ma wątpliwości.

Tymczasem DVD nie wywołał wstrząsu na rynku w takim stopniu, jak było to w przypadku CD. Dlaczego? Otóż jest to po prostu rozwinięcie idei CD i zarówno w światku muzycznym jak komputerowym pojawienie się nowej technologii DVD nie spowodowało żadnego przełomu. Żeby jednak oddać sprawiedliwość nie sposób nie zauważyć, że dla branży filmowej DVD, to powiew świeżości i prawdziwa rewolucja branżowa.

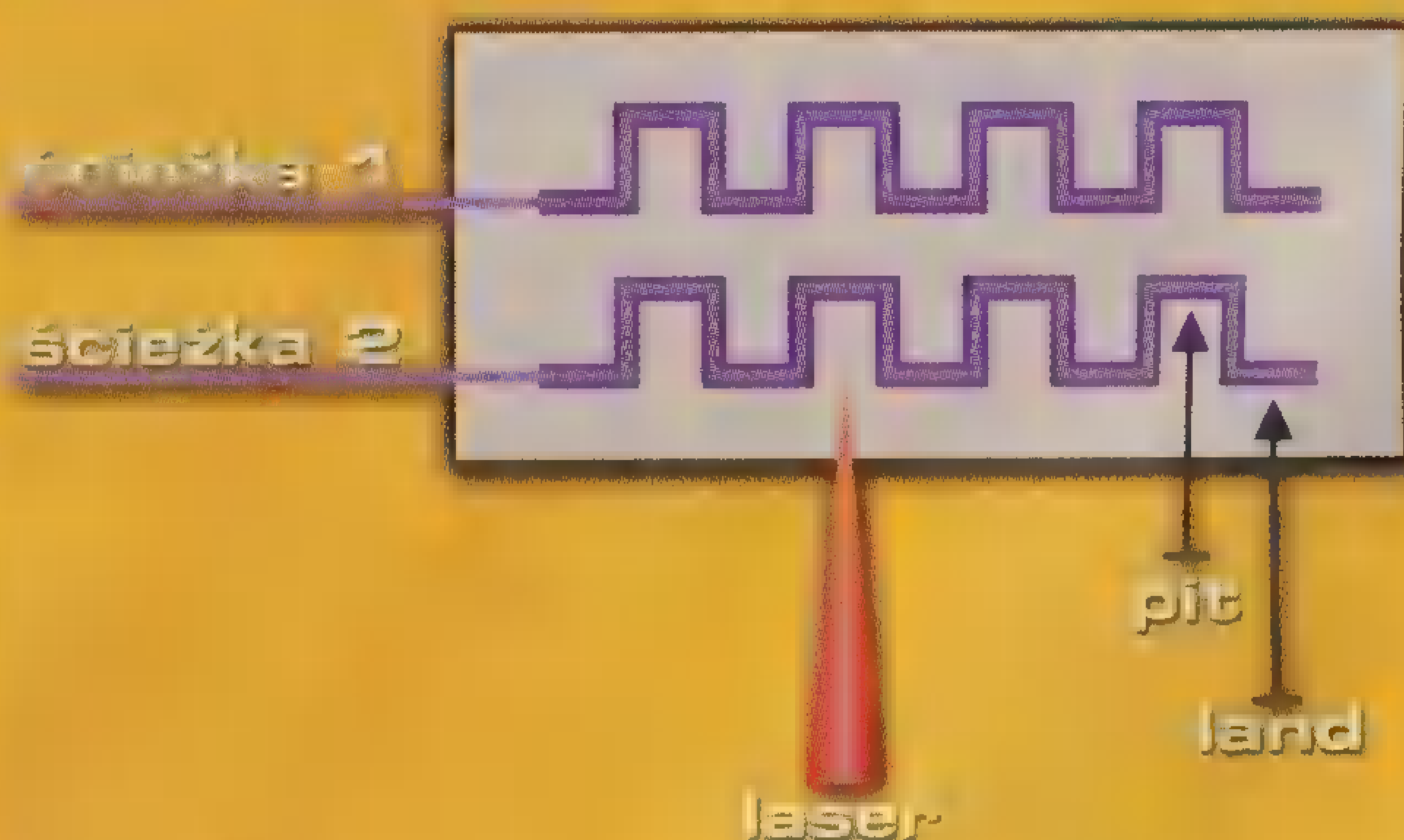
Struktura krążków DVD

Na pierwszy rzut oka płyty CD i DVD niczym się nie różnią. Mają identyczne rozmiary, identyczną grubość oraz podobny sposób zapisu i odczytu danych. Różnice tkwią w budowie wewnętrznej. W przypadku obu nośników wykorzystywany jest system wgłębień (pits) i obszarów (lands), których układ odczytywany jest przez promień lasera (rys. 1). Jednak w przypadku DVD ich rozmiary są mniejsze, jak również mniejsza jest odległość pomiędzy nimi. W efekcie daje to ponad siedmiokrotny wzrost pojemności. Druga różnica dotyczy grubości samego nośnika. Warstwa nośnika dysku DVD, zwana substratem, jest dwukrotnie cieńsza niż w przypadku dysku CD i jej grubość wynosi 0,6 mm. Oczywiście tak cienki dysk mógłby ulegać odkształceniom w napędzie i dlatego dysk DVD składa się z dwóch takich sklejonych ze sobą substratów. Dlatego dyski DVD mogą być zapisywane i odczytywane dwustronnie. Co więcej, każdy substrat może zawierać dwie zawierające dane warstwy odbijające, co jeszcze bardziej zwiększa pojemność dysku. Obecnie można spotkać cztery typy dysków DVD (rys. 2-5) – jednostronne jednowarstwowe (DVD-5), jednostronne dwuwarstwowe (DVD-9), dwustronne jednowarstwowe (DVD-10) oraz dwustronne dwuwarstwowe (DVD-18). Tak więc pojemność dysków DVD może wynosić od 4,7 GB do nieco ponad 17 GB.



DVD a film

Specyfikacja DVD powstała głównie z myślą o zapewnieniu nowego nośnika dla filmów, których zapis w postaci cyfrowej wymaga ogromnej ilości miejsca. I pod tym względem DVD odniosło niekwestionowany sukces. Szukające alternatywy dla starzejącej się taśmy VHS studia filmowe powitały nowy format z radością. Równie entuzjastycznie odnieśli się do niego klienci, którzy nareszcie mogą uzyskać krystalicznie czysty obraz, cyfrowy wielokanałowy dźwięk, możliwość wyboru wersji językowej i napisów oraz dostęp do materiałów dodatkowych. DVD zaczął skutecznie wypierać VHS, o czym świadczyć może fakt, że wypożyczalnie wideo coraz więcej przestrzeni przeznaczają na filmy na płytach DVD. Część amerykańskich wypożyczalni należących do sieci Blockbuster zrezygnowała już nawet całkowicie z wypożyczania kaset VHS.





Komputerowe DVD

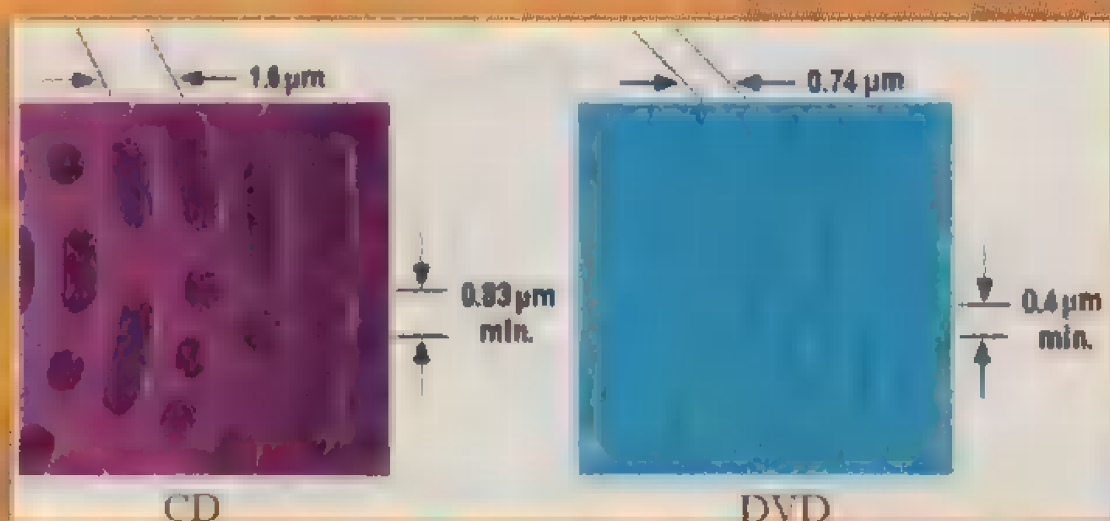
A co z rynkiem komputerowym? Tutaj wydaje się, że ogromne nadzieje pokładane w nowym nośniku pozostały w dużej mierze niespełnione. W ostatnich latach coraz częściej mamy do czynienia z grami i programami zapisanymi na kilku CD-ROMach. O wiele pojemniejszy dysk DVD-ROM wydawał się idealnym rozwiązaniem tego problemu. Co więcej, dodatkowa przestrzeń mogłaby umożliwić producentom gier i oprogramowania pójście w ślady wytwórni filmowych i uzupełnianie swoich produktów o materiały dodatkowe, różne wersje czy bogatszą oprawę graficzną. Jednak gier i programów na dyskach DVD-ROM jest jak na lekarstwo i poza nielicznymi wyjątkami są to wydania OEM dołączane do czytników i innego sprzętu komputerowego. Jest to sytuacja, która może budzić zdziwienie, biorąc pod uwagę fakt, że branża komputerowa zawsze starała się pozostawać w forpoczcie zmian technologicznych. Większą odwagą wykazali się producenci konsol. Zarówno Sony jak i Microsoft wyposażyły swoje najnowsze produkty, PS2 i Xbox, w napędy DVD-ROM i zdecydowali się na produkcję gier na tym nośniku. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że producenci gier na PC pójdą ich śladem i doczekamy się takich zmian jak wtedy, gdy CD-ROM zastąpił dyskietki.





DWUPŁYTOWA EDYCJA LIMITOWAN
MR. JONES MR. SMITH
MIB
FACECI W CZERNI

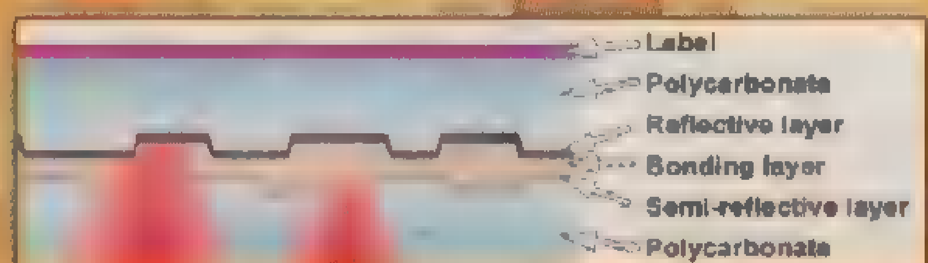
DVD - CO JEST GRANE?



Struktura dysku CD i DVD



Budowa dysku DVD-5



Budowa dysku DVD-9



Budowa dysku DVD-10



Budowa dysku DVD-18

Chronologia DVD

1994 Specjalny [illegible] w [illegible]ywood [illegible] wymagania dotyczące „filmów [illegible] CD".

1995 Philips/Sony demonstrują MMCD, Toshiba i Warner demonstrują [illegible]
Zawarcie porozumienia dotyczącego [illegible]ego standardu o nazwie DVD

1996 Opublikowanie wersji 1.0 specyfikacji DVD-ROM i DVD-Video
Zawarcie porozumienia dotyczącego ochrony zapisu danych [illegible] kopiowaniem (CSS)
Pojawienie się w sprzedaży pierwszych odtwarzaczy DVD-Video (listopad [illegible] Tokio)

1997 Premiera DVD [illegible] USA (sierpień)
Organizacja DVD Consortium zostaje przekształcona w DVD Forum, przyjmuje nowych członków i organizuje pierwszą konferencję, [illegible] której uczestniczy 120 [illegible].

1998 Opublikowanie wersji 1.01 specyfikacji DVD-Video i DVD-ROM.
[illegible] Forum przyjmuje specyfikację DVD-RW.
DVD Forum ogłasza przyjęcie 7 nowych członków do [illegible] wykonawczego, który gromadzi [illegible] przedstawicieli 17 [illegible].
DVD Fo[illegible] publikuje specyfikację D[illegible]-Audio (0[illegible].
Rozpoczęcie masowej sprzedaży DVD w Europie.
Sprzedanie milionowego odtwarzacza [illegible] w USA.
Opublikowanie wersji 1.9 specyfikacji DVD-R 4,7 GB i DVD-RAM.

1999 Opublikowanie specyfikacji DVD-Audio (1.0), DVD-Video Recording (0.9 & 1.0), DVD-RW (0.9) i DVD-RAM (2.0) specifications published.

2000 Ustalanie standardu zabezpieczeń przed kopiowaniem CPPM [illegible] DVD-Audio.
Pojawienie się [illegible] sprzedaży w USA pierwszych odtwarzaczy DVD-Audio (lipiec).
Premiera pierwszych dysków DVD-Audio w USA (listopad).
Opublikowanie specyfikacji DVD-RW Part [illegible] (1.0), DVD-R [illegible]thoring (2.0), DVD-[illegible] for General (2.0) i DVD [illegible] Recording (0.9).

2001 Pojawienie się w Europie odtwarzaczy i dysków DVD-Audio.
Pojawienie się w Europie wideorekorderów DVD (cyfrowidów.
Opublikowanie specyfikacji DVD-Multi (1.0), DVD Stream Recording (1.0), DVD-Audio (1.2) i DVD-Video Recording (1.1).

Perspektywy

Na wzrost popularności formatu DVD niewątpliwy wpływ będzie miało rozpowszechnienie się nagrywarek DVD, których ceny stale spadają, dzięki czemu już niedługo znajdą się w zasięgu przeciętnego użytkownika. Jednak i tutaj pojawił się problem. W chwili obecnej istnieje kilka niekompatybilnych ze sobą formatów zapisu dysków DVD (najpopularniejsze to DVD-RW i DVD+RW), co sprawia, że wielu potencjalnych klientów postanowiło wstrzymać się z zakupami i zaczekać, aż na placu boju pozostanie tylko jeden standard.

Nowym rozwiązaniem jest też format DVD-Audio, który potencjalnie może zagrozić dominacji CD w branży muzycznej, oferując najwyższej jakości dźwięk wielokanałowy i dłuższe czasy nagrań.

Podsumowując, format DVD, chociaż nie rozwija się tak szybko jak liczyli na to jego twórcy, zdobył sobie mocną pozycję na rynku i będzie dalej rósł w siłę. W tym miejscu wtrącimy swoje trzy grosze zapewniając Czytelników, że „Gry Komputerowe Edycja DVD" dołoży starań, aby upowszechnić tę technologię, a tym samym usatysfakcjonować posiadaczy komputerowych napędów DVD dostarczając im regularnie najciekawsze materiały i to w gigabajtowych ilościach!

Unreal Tournament 2003

Minęło już pół wieku od momentu, w którym korporacja Liandri rozpoczęła Igrzyska. Sam turniej nie zmienił się znacznie, natomiast olbrzymim zmianom uległ świat. Ponad pięćdziesiąt lat temu we wszystkich układach gwiezdnych znanych ludzkości pojawiły się statki kosmiczne obcej cywilizacji. Ludzkość nawet nie zdążyła zareagować. Przewaga technologiczna obcych była tak znacząca, że większość ziemskich sił zbrojnych uległa zagładzie w ciągu kilkudziesięciu minut. Obca cywilizacja szybko zadomowiła się na zdobytych planetach. Nieposłuszni byli likwidowani na miejscu, a ich rodziny zsyłane na specjalnie wybrane, więzienne planety. Obcy wykorzystali nawet idee Igrzysk do własnych celów. Teraz więźniowie polityczni są zmuszani do walki na arenach, a wyrafinowana technologia medyczna przywraca ich do życia. Tak więc więźniowie giną w turnieju setki razy tylko po to, by ponownie wrócić na arenę. Ma to jednak także swoje dobre strony. Obcy nieświadomie stworzyli śmiertelnie groźnych wojowników, którzy z niecierpliwością w sercach czekają na oznakę słabości kosmicznych najeźdźców. Właśnie ta chwila nadchodzi, a Ty zostałeś przywódcą wojowników.

Historia, przyznacie sami, jest wciągająca. Fabuły jednak nie musimy spodziewać się po "Unreal Tournament 2003", grze na którą czekaliśmy przeszło trzy lata! Sami twórcy zapowiadali, że zachowano jak najwięcej z oryginału, a wprowadzone zmiany są efektem tysięcy próśb od fanów, a także [illegible] Możemy więc spodziewać się [illegible] MHz czy też kartach graficznych GForce. Żeby nie dostać zawału przy tej grze, wymagany będzie sprzęt, co najmniej dwukrotnie lepszy. A jeżeli chodzi o samą grywalność, możemy spodziewać się, że w grze wystąpi o wiele mniej rodzajów broni, które będą miały ciekawszy tryb rażenia. Ma to wyeliminować przypadkowe śmiertelne trafienia, a przez to zwiększyć przyjemność rozgrywki. Kolejną nowością będzie system tzw. "punktów adrenaliny". Będziemy je zdobywać na różne sposoby np. gdy trafimy przeciwnika, wykonamy jakiś zdumiewający skok, w spektakularny sposób umożliwimy trafienia czy też po prostu zbierzemy rozrzucone po arenie kapsułki z adrenaliną. Po uzbieraniu stu punktów będziemy mogli wykonać jakąś operację specjalną. A to przyspieszymy naszego zawodnika, a to sprawimy, że zniknie lub też spowodujemy, że na chwilę stanie się zabójczo skuteczny w walce wręcz. W grze występować będą znane tryby rozgrywki takie jak zdobycie flagi lub Pojedynek. Największą nowością ma być tryb rozgrywki zwany Bombowym Wyścigiem. W skrócie można to opisać jako [illegible], w którym [illegible] broń. Naszym zadaniem w tym trybie rozgrywki będzie dobiegnięcie z bombą do strefy przeciwnika.

Odwlekana w nieskończoność premiera tej gry budzi już nasze zniecierpliwienie. Na szczęście pojawiło się demo, umożliwiające zapoznanie się z tym zapowiadanym od dawna hitem. Ten wspaniały kawałek stuffu znajdziecie na naszym krążku CD (ze względu na [illegible] cykl produkcyjny na płycie DVD nie ma tego demka).

Jak grać

Demo umożliwia nam rozgrywkę w trybie "[illegible]". [illegible] do wyboru mamy [illegible] zawodnika, a na pocieszenie dodamy, że w wersji demo występują prawie wszystkie rodzaje broni z wersji pełnej. Rozgrywkę możemy prowadzić na dwóch mapach. Jedna to [illegible], a druga toczy się na [illegible].

EKRAN GRY

1 - ilość życia
2 - rodzaje posiadanej broni
3 - ilość amunicji w aktualnie wybranej broni
4 - ilość pokonanych przeciwników i ilość przegranych pojedynków
5 - ilość punktów adrenaliny

STEROWANIE

Klawisze kierunkowe - ruch
Lewy przycisk myszy - strzał
Prawy przycisk myszy - strzał specjalny
Spacja - skok
Spacja x2 - skok podwójny (wyjątkowo [illegible])

- Wydawca: Infogrames
- Producent: Digital Extremes/Epic Games
- Dystrybucja: CD Projekt
- Strona WWW: www.unrealtournament2003.com

• Premiera: IV kwartał • Cena: [illegible] • Wymagania: PIII 733 MHz, 128 MB RAM, Karta graficzna 3D z 16 MB

KONKURS



Zadanie:
Wymień przynajmniej trzy inne polskie filmy dystrybuowane przez Best Film.

Do wygrania:
3 filmy na płytach DVD "Tam i z powrotem"

Odpowiedzi prosimy nadsyłać na adres: GRY KOMPUTEROWE, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa do momentu ukazania się następnego numeru.

www.bestfilm.pl

KICK OFF 2002

P[illegible] "Kick Off" [illegible] się [illegible] na [illegible] demo [illegible]

"Kick Off [illegible]" [illegible] Z [illegible] ukazane [illegible] lotu [illegible] wielkie [illegible] tak [illegible] to [illegible] "Kick Off" to [illegible] W [illegible] Gra oferować [illegible] dużo [illegible] mecze [illegible]

JAK GRAĆ?

Demo jest [illegible] obszerne i [illegible] Skill [illegible] Teraz [illegible] w [illegible] na [illegible] ze [illegible] a

[illegible] że [illegible] zasady. O tym, czy "Kick Off 2002" [illegible] możecie [illegible] demo [illegible] w tym numerze "Gier Komputerowych".

STEROWANIE

Kursory - ruch piłkarza
CTRL - wybór opcji w menu, strzał na bramkę, podanie
F1 - zmiany dla drużyny A
F12 - zmiany dla drużyny B
F2 - powtórka
F6 - [illegible]
F7 - skaner [illegible]
H - pauza



EKRAN GRY

1 - wynik meczu
2 - skaner
3 - czas meczu
4 - [illegible] A
5 - [illegible] A

• Premiera: III Kwartał • Wymagania: PII 233 MHz, 64 MB RAM, 80 MB na HDD

• Wydawca: Acclaim
• Producent: Acclaim
• Dystrybucja: Play It
• Strona WWW: www.[illegible].com/[illegible]

na [illegible] Za [illegible]



IRON STORM

Przypuśćmy, że I Wojna Światowa nie skończyła się w roku 1918, załóżmy, że nigdy nie wybuchła Rewolucja Październikowa, uznajmy, że na rozległych stepach Mongolii panuje baron Ungern von Sternberg dowódca niepokonanej Azjatyckiej Dywizji Konnej. Co by było gdyby nasze przypuszczenia były prawdziwe? Na te pytania stara się odpowiedzieć jedna z najnowszych gier akcji zatytułowana "Iron Storm". Konflikt trwa już nieprzerwanie pięćdziesiąt lat i niewiele zmieniło się na jej frontach. Nadal rozgrywana jest wojna pozycyjna, a cała Europa pokryta jest siecią pól minowych, betonowych okopów i bunkrów. Żadnego z wyczerpanych wojną krajów europejskich nie stać na wyniszczającą ofensywę. Ale dla aliantów pojawiło się światełko nadziei, a to za sprawą legendarnego pułkownika Jamesa Andersona i jego oddziału desperatów. Do dowództwa Aliantów docierają kolejne niepokojące informacje o nowej super tajnej broni projektowanej przez naukowców z imperium Mongorosji. Podobno ma być to bomba o niezwykłej sile rażenia określana mianem "Bomby X". W tym momencie zaczyna się nasza gra. Pułkownik Anderson, którego poczynaniami będziemy kierować zostaje wezwany na front zachodni. Musi przedostać się za linię umocnień wroga, skontaktować z agentem i zdobyć lub zniszczyć plany owej superbomby. Akcja gry zabierze nas w kilka bardzo "atrakcyjnych" miejsc. Pierwszym z nich będą okopy frontu zachodniego, a potem ich odpowiedniki po stronie Mongorosji. Odwiedzimy miasto Wolfenburg, które jest jednym z pierwszych etapów poszukiwań "Bomby X". Trafimy też do najpotężniejszego pociągu opancerzonego "Car Iwan" i wielu innych intrygujących lokacji. Jak na porządną grę akcji przystało do naszej dyspozycji zostanie oddany całkiem spory arsenał broni, między innymi: szabla, karabin snajperski, miotacz ognia, obrzyn, gatling. Nasz bohater w trakcie szeregu misji będzie biegał, skakał, skradał się. Wszystkie problemy jakie wystąpią w trakcie akcji będzie zmuszony rozwiązywać nie tylko przy użyciu siły ognia, ale także uruchamiając swoje szare komórki.

Ciekawostką jest fakt, że pole gry możemy obserwować z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby. Grafika zaś jest naprawdę świetna. Efekt połączenia intrygującej fabuły z dobrymi rozwiązaniami graficznymi, niewątpliwie zaowocuje niezłym hitem. Najlepiej sami przekonajcie się o zaletach tej gry, gdyż jej demo znajduje się na płycie dołączonej do naszego pisma.

Jak grać:
W grze mamy możliwość rozegrania dwóch etapów. Pierwszy służy głównie zapoznaniu się z mechaniką gry, więc nie powinien sprawiać Wam większych problemów. Wystarczy, że zwiedzicie okoliczne okopy, zbierzecie broń i amunicję. Etap drugi jest trochę bardziej skomplikowany, wystarczy powiedzieć, że wraz z grupą podkomendnych, nasz bohater znalazł się w wrogim mieście (niestety jako więzień). Naszym pierwszym zadaniem na tym etapie będzie, więc zdobycie broni. Nie szarżujcie na przeciwnika tylko postarajcie się ukradkiem wydostać z więziennego parkingu.





EKRAN GRY

1 – Ilość energii życiowej
2 – Rodzaj używanej broni i ilość amunicji
3 – Pole gry

STEROWANIE

Klawisze kierunkowe - ruch
Spacja - użycie aktualnie wskazanego przedmiotu, rozpoczęcie konwersacji
Insert - skok
Lewy przycisk myszy - strzał
Prawy przycisk myszy - strzał alternatywny
1 - 9 - zmiana broni



- **Wydawca:** Wanadoo
- **Producent:** 4x Studio
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.stormgame.com

- **Premiera:** 2002 • **Cena:** Tel. • **Wymagania:** PIII 800 MHz, 128 MB RAM.


dolph
lundgren
TAJNY
PROJEKT

NA NASZYM CD



Trudno porównać „Project Nomads” z jakąkolwiek inną grą. Jest to pomysł na grę nowatorską i zaskakującą, który umyka wszelkim zestawieniom. Demo zamieszczone na naszej płycie pozwoli Wam poznać wspaniały klimat Miasta w Chmurach.

Historia jest prosta: jak wyjaśniono wcześniej, Goliath i John ocaleli z katastrofy, jaka dotknęła ich planetę. Od tej pory ludzkość dryfuje na pozostałościach planety, czyli odłamkach skalnych, które zaczęto przekształcać w małe twierdze. Na takiej platformie (statku) można wybudować najróżniejsze konstrukcje np.: obserwatoria, mechanizmy nawigacyjne, silniki napędowe, pola siłowe, działa itp. Aby tego dokonać należy zbierać odpowiednie artefakty (które można łączyć ze sobą w specjalnych prasach, aby tworzyć z nich potężniejsze rodzaje broni), które znajdują się na dryfujących w przestworzach skałach. Demo zamieszczone na naszej płycie pozwoli Wam zapoznać się z mechaniką gry i pokazem tego świata, w którym rozgrywa się akcja.

JAK GRAĆ?

Po załadowaniu gry wybierz SINGLE PLAYER, a potem NEW GAME. Obejrzysz krótki film, z którego wynika, że Twoja maszyna rozbiła się na samotnej wyspie, którą masz zbadać. Gdy staniesz na nogi, skieruj się w kierunku ruin, na wschód po prawej stronie. Znajdziesz tam wrak swojego samolotu i druida [illegible], który od tej chwili będzie służył Ci pomocą. Podążaj za nim. Wyczaruje on dla Ciebie [illegible] i Artefakt. [illegible] wydobyty po nim przejdź i aktywuj [illegible] (ENTER lub LPM) a zbudujesz Obserwatorium. W taki sposób odbywa się właśnie konstruowanie budynków w tej oryginalnej grze. Co ciekawe, do każdego z nich musisz wejść, aby go obsługiwać. Obserwatorium służy do poruszania Twojej Wyspy. Uruchom ją (LPM), a po chwili dostaniesz kolejne Artefakty: Działa i Pola Energii. Wybuduj obie konstrukcje po czym zajmij się obsługą działa i zniszcz maszyny, które nadlecą. Działem steruje się za pomocą myszy, podobnie jak postacią. Wszystkie swoje budowle możesz ulepszać, zburzyć lub naprawić. Wyboru działań dokonujesz za pomocą kursorów. Teraz znowu podleć kawałek, a trafisz do Grey Market, jednej z baz tego zadziwiającego świata. Tam na ogół kupuje się i sprzedaje Artefakty, ale Ty otrzymasz kilka za darmo. Musisz po prostu posadzić ich na wyspie. Gdy już się trochę podszkolisz i wybudujesz na swojej Wyspie dodatkowe działa, będziesz musiał wspomóc mieszkańców Grey Market i pokonać nadciągającą flotę nieprzyjacielską. Od tej chwili radź już sobie sam, kierując się poniższymi wskazówkami:

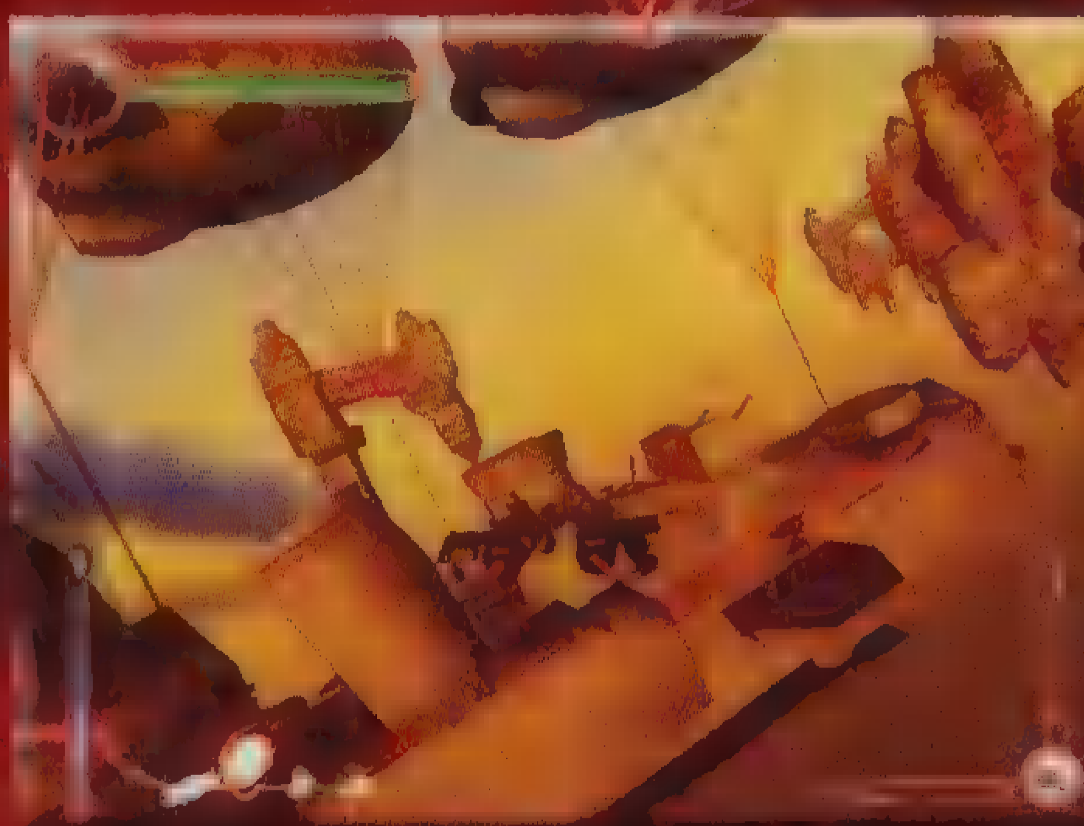
1. Większą ilość Artefaktów, jeśli nie chcesz z nich od razu skorzystać, możesz przechowywać w [illegible].
2. Artefakty można łączyć w specjalnych prasach, ale trzeba posiadać odpowiednią konstrukcję.
3. Pamiętaj, że po znalezieniu specjalnego skafandra, Twój bohater będzie mógł latać. Dlatego nie opuszczaj [illegible] Wyspy, tylko naucz się latać, [illegible] dzięki tej umiejętności. Latasz wciskając szybko 2x PPM.
4. Zawsze dokładnie badaj wszystkie zakamarki terenu, bo można znaleźć bardzo przydatne [illegible].





EKRAN GRY

1 - Postać i pasek jej życia
2 - Pasek energii Wyspy
3 - Pas z Artefaktami



- **Wydawca:** CDV Software
- **Producent:** Radon Labs
- **Dystrybucja:** Cenega Poland
- **Strona WWW:** www.project-nomads.de

- **Premiera:** III Kwartał
- **Cena:** Tel.
- **Wymagania:** PIII 450 MHz, 64 MB RAM, 600 MB na HDD





UWAGA! W tym miesiącu ukazały się dwie edycje "Gier Komputerowych" z płytą CD i płytą DVD. Poniższy tekst dotyczy wydania z CD, gdyż na dokładne opisanie zawartości DVD po prostu zabrakłoby miejsca.

Witajcie w comiesięcznej rubryce poświęconej dodatkom do popularnych gier. Ostatnio pojawiły się głosy, że zbyt wiele uwagi poświęcamy najnowszym grom, pomijając stare, ulubione przez Was hity. Wzięliśmy sobie te uwagi do serca i teraz specjalnie dla graczy, którzy pieczołowicie przechowują swoje stare, dobre programy przygotowaliśmy coś specjalnego. Ponad 50 MB scenariuszy i kampanii do jednej z najsłynniejszych gier strategicznych, a mianowicie "Starcraft".



Ale ponadto na płycie nie mogło zabraknąć ciekawych dodatków do najnowszych gier. Znajdziecie więc świeżą porcję map i modyfikacji do najpopularniejszych ostatnio gier akcji: "Soldier of Fortune 2", "Return to the Castle Wolfenstein" i "Medal of Honor: Allied Assault". To jeśli chodzi o płytę CD. Ci wszyscy, którzy zdecydowali się na wybór Edycji DVD otrzymali ponadto gigantyczny zbiór najciekawszych dodatków, map, kampanii i scenariuszy (patrz str. 8)

KAMPANIE DO "STARCRAFT'A"

Aby uruchomić scenariusze i kampanie należ skopiować z płyty CD pliki zawartości folderu "Starcraft". Pamiętajcie żeby pliki o rozszerzeniu .scm skopiować do folderu Campaign, a pliki z rozszerzeniami .scx do folderu Maps.



ENSLAVERS: DARK VENGEANCE

Kampania ta składa się z pięciu epizodów i wymaga zainstalowanego dodatku "Brood War". Misje rozpoczynają się tuż po upadku Konfederacji, kiedy to okrutny kosmiczny pirat Alan Schezar zaczął tresować armię Zergów, ale połączone siły Protosów i Dominium zniweczyły jego plany niszcząc świątynię Xe-l'Naga centrum jego potęgi. Teraz nadszedł czas, aby pochować poległych. Jednak to nie koniec okrutnej walki, gdyż nie odnaleziono ciała pirata, najwyraźniej uciekł i już planuje okrutną zemstę.



PRECURSOR

W trakcie pięciu misji tej kampanii poznacie losy elitarnego oddziału kosmicznych marines. Zostają oni wysłani na odległą planetę Chau Sara, gdyż znajdująca się tam placówka od kilku miesięcy milczy. Udając się na tę planetę żołnierze sądzili, że mają przed sobą kolejną, nudną misję. Nie podejrzewali, że na tej planecie rozpocznie się galaktyczna wojna, która zaowocuje upadkiem Konfederacji.

MAPY DO "SOLDIER OF FORTUNE 2"

Wyselekcjonowaliśmy dla Was najlepsze mapy do trybu multiplayer. Dzięki nim będziecie mogli toczyć walki na opustoszałym lotnisku, w labiryncie czy też w małym górniczym miasteczku. Na płycie CD znajdziecie również najnowszy patch do tej gry.

MAPY DO "RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN"

W tym miesiącu na płycie dołączonej do naszego czasopisma znajdziecie komplet najnowszych map do tej wspaniałej gry akcji. Dodatkowo znajdziecie bardzo atrakcyjną modyfikację, która nosi nazwę "Insignia".

MAPY DO "MEDAL OF HONOR"

Tym razem wybraliśmy trzy mapy, które zdaniem naszej redakcji należą do najlepszych, jakie do tej pory stworzono dla tej gry. Szczególnie polecamy mapy "Piaski Algieru" i "Dolinę Snajperów". Sami przekonajcie się dlaczego!



● **Wymagania:** Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, karta 3D, DirectX 8

MAGEBANE 2

[illegible] dla miłośników [illegible] [illegible] z [illegible], którzy [illegible] odna-leźć [illegible] Amulet [illegible] do [illegible] nie jest [illegible] rzeki odwiedzasz [illegible] misję [illegible]. W [illegible] też [illegible] która jest [illegible]

STEROWANIE

Kółko myszki - zoom
LPM - przesunięcie mnicha, atak
PPM - użycie czaru, przedmiotu
SPACE - pauza
F5-F6 - prędkość gry
TAB - włączeni/wyłączenie statystyk

[illegible] krwawe [illegible] góry [illegible] dawać [illegible] mnich ma [illegible] (np. [illegible] walka [illegible] na w czasie [illegible] ataków [illegible] jest [illegible] dla [illegible]

● **Wymagania:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, karta 3D

BATTLEMAN

[illegible] w liczne [illegible]

STEROWANIE

Kursory - ruch
CTRL - strzał

[illegible] i zasieki. Musisz [illegible] wszystkie [illegible] się na [illegible] a [illegible] czasie [illegible] możesz zbierać [illegible] we [illegible] mienne [illegible] że [illegible]

START GAME
PASSWORD
TOP RANK
OPTIONS
GAME INFO
CREDITS
QUIT

■ **Wymagania:** Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, karta 8 MB

ALIVE! JIGSAW

[illegible] lubicie [illegible] tak, to mamy coś [illegible] dla Was! "Alive" to typowa układanka, z [illegible] jest [illegible] na [illegible] a na [illegible] można [illegible] i zwierzaczki [illegible] ale także [illegible] na miotle Babe [illegible]

STEROWANIE

Mysz:
LPM - złapanie, przesunięcie,
PPM - rotacja

[illegible] się [illegible] Można ustalić ilość elementów (od 4 do [illegible] na [illegible] jest [illegible] kształt [illegible] można [illegible] wtedy [illegible] wszystko za [illegible]

● **Wymagania:** Pentium 100 MHz,16 MB RAM, 10 MB na HD, DirectX

COOLUMNS CLASSIC

Gra [illegible] wanie [illegible] żetonów i [illegible] w [illegible] lub [illegible] ustawione w taki [illegible] znikają [illegible]

STEROWANIE

Mysz:
LPM - złapanie, przesunięcie żetonu
PPM - puszczenie żetonu
Klawiatura: CTRL + Z - cofnięcie tury



[illegible] dla [illegible] W [illegible] na [illegible] jeden ruch, a potem [illegible] dostawia [illegible] w [illegible]

Gra [illegible] komu [illegible] gracza [illegible] trud- [illegible] oraz [illegible]



● **Wymagania:** Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, karta 8 MB

FLIPULL

Zabawna gra, w [illegible] na strzelaniu kulkami z [illegible] w mur [illegible] cztе-

STEROWANIE

Grę obsługuje się myszką. LPM - strzał







ry [illegible] niebieski i zielony) oraz [illegible] uniwersalna. Chodzi o to, żeby trafiać w [illegible] kolorów. Gra się na [illegible] w za- [illegible] jest coraz mniej. [illegible] towarzyszy [illegible]

● **Wymagania:** 486 DX2 66 MHz, 16 MB RAM.

TSAREVNA

[illegible] lubicie gry [illegible] to [illegible] dla Was [illegible] "Tsarevna" to [illegible] w [illegible] "old- [illegible] wasz się [illegible] cara. Zakochałeś [illegible] w niej [illegible]



STEROWANIE

Kursory - ruch Boba
LPM - ruch Boba
ESC - menu
PPM - dostęp do funkcji
(plecak, oglądanie, rozmowa itp.)
SHIFT - zwolnienie ruchów Boba

[illegible] W Nowog[illegible] sisz [illegible] cara [illegible] wiedzieć [illegible] jakie [illegible] Gra [illegible] da [illegible] z wielu [illegible]



[illegible] i wyko- [illegible] nie [illegible] W zamian za [illegible] zagadek. Gra ma bar- [illegible] i może stanowić [illegible]

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles.
Firma Ubi Soft zapowiedziała pojawienie się najnowszego dodatku do swojego symulatora z czasów II Wojny Światowej. [illegible] trzydzieści nowych misji, dwadzieścia siedem nowych samolotów i co najciekawsze, całkowicie nowy tryb kampanii. Programiści z Ubi Soft zapowiadają, że dzięki niemu, żadna kampania nie będzie taka sama.

Sims On-line.
Od pewnego czasu dochodzą nas słuchy o ciekawym projekcie internetowym, a mianowicie grze "The Sims On-line". Dzięki temu gracze z całego świata będą mogli stworzyć własne wirtualne rodzinki i zaludniać nimi wirtualne miasta. Projekt już zaczyna nabierać rumieńców. Wiadomo, że firma Electronic Arts (twórca "The Sims") podpisała już umowę z firmami Intel i McDonald na umieszczenie reklamy ich produktów w grze. Dzięki pozyskanym w ten sposób środkom [illegible] to odważne przedsięwzięcie zakończy się wielkim sukcesem.

Industry Giant II Dodatek
Firma JoWooD zapowiedziała, że w związku z dużą popularnością jej ostatniej gry strategiczno-ekonomicznej "Industry Giant" zdecydowała się na stworzenie oficjalnego dodatku do niej. Według informacji, które uzyskaliśmy od przedstawicieli firmy, w programie tym nasze imperium gospodarcze będzie mogło rozwijać się w latach 1980-2020. Dodatek wprowadzi ponad czterdzieści nowych produktów. Pojawi się również ponad trzydzieści [illegible] środków transportu. Zyskamy możliwość importu [illegible] towarów: [illegible]. Wszystkie te nowinki będziemy mogli przetestować w trakcie trzech nowych kampanii.

Kolejna akcja Blizzarda
Informowaliśmy wcześniej, że firma Blizzard ruszyła do walki z piratami. Teraz czas na podsumowanie tych działań. W ciągu akcji trwającej trzy dni wszystkie konta w oficjalnej sieci Blizzarda, Battle.net należące do osób posługujących się fałszywymi numerami gier zostały zlikwidowane. Dodatkowo zablokowano [illegible] IP komputerów, na których zainstalowane były pirackie wersje "Warcraft'a". Blizzard wypowiedział również walkę osobom, które w trakcie gier na Battle.net korzystały z cheatów. Zablokowano na ponad dwa tygodnie konta [illegible] 22.000 graczy, którzy korzystali z różnego rodzaju cheatów.

Oficjalny dodatek do Morrowinda
Już w listopadzie pojawi się w

AMERICAN CONQUEST

Po odkryciu Ameryki przez Krzysztofa Kolumba rozpoczął się okres stałego konfliktu, który na tym kontynencie trwał przez stulecia.

Wojny między Hiszpanami, Aztekami, Inkami, Francuzami i Anglikami zmieniły na zawsze oblicze tej części świata. Już wkrótce dzięki grze "American Conquest" sami przekonacie się, jak potoczyłyby się losy Ameryki gdybyśmy to my dowodzili jedną ze stron konfliktu. "American Conquest" jest grą opracowaną przez zespół rosyjskich programistów, który wcześniej wsławił się programem "Cossacs: European Wars". Zastosowano tu podobne rozwiązania, choć niektóre znacznie ulepszone. Zanosi się na to, że program "American Conquest" będzie posiadał najbardziej rozbudowane bitwy ze wszystkich znanych dotychczas gier czasu rzeczywistego. W bitwach tych będzie mogło brać udział, aż trzydzieści dwa tysiące jednostek. Rzeczywiście jest to imponująca liczba. Każda ze stron konfliktu będzie posiadała swoje jednostki i budynki, ale o ostatecznym zwycięstwie zadecydują także inne czynniki np. dyplomacja.

- **Dystrybutor:** Cenega Poland
- **Producent:** CDV
- **Premiera:** Zima 2003







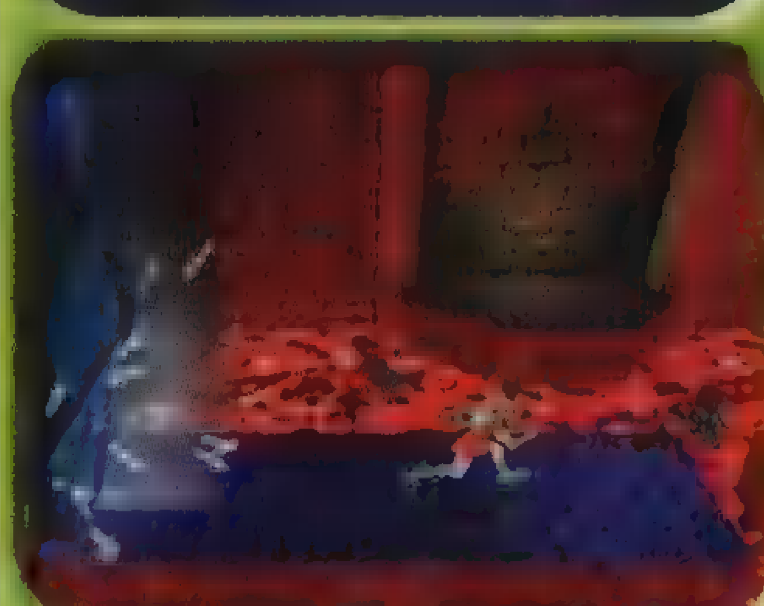
DRAGON'S LAIR 3D

"Dragon's Lair 3D" doczekał się wreszcie ustalenia daty premiery.

Po wielu miesiącach prac firma UbiSoft ogłosiła wreszcie, że gra zostanie wydana jeszcze w tym roku. Przypomnijmy, że jest to gra zrealizowana w konwencji klasycznej kreskówki ze znakomitą grafiką. Gracz wciela się dzielnego rycerza Dirka. Celem gry jest oswobodzenie ukochanej, która została porwana i uwięziona w potężnym, złowrogim zamczysku. Gra jest pełna humoru, niespodzianek, zasadzek, łamigłówek i wymaga nie lada zręczności od gracza.

- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Producent:** UbiSoft
- **Premiera:** Grudzień





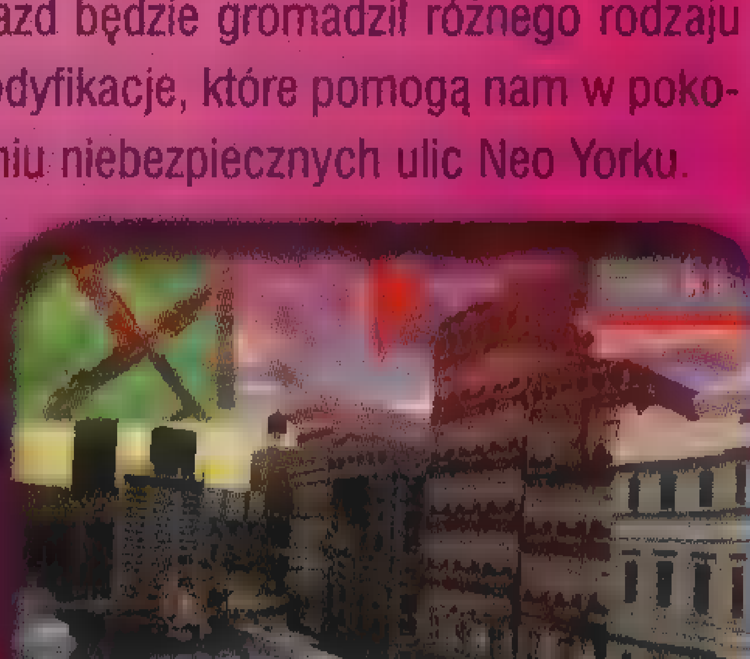
BEAM BREAKERS

Akcja gry "Beam Breakers" rozgrywa się w roku 2173 w mieście Neo York.

Mieście ogromnym, w którym transport za pomocą wyrafinowanych technologii przeniósł się z lądu w przestworza. Początkowo nasza kariera kierowcy pojazdu grawitacyjnego nie będzie szczególnie trudna. Najpierw trafiamy do szkoły jazdy, a potem będziemy pracować dla sieci pizzerii. Z biegiem czasu sprawy się nieco pokomplikują i będziemy zmuszeni pracować dla miejskich gangów. Wyścigi mają być podobno szczególnie widowiskowe, a w trakcie jazdy nasz pojazd będzie gromadził różnego rodzaju modyfikacje, które pomogą nam w pokonaniu niebezpiecznych ulic Neo Yorku.

- **Dystrybutor:** CD Projekt
- **Producent:** Similis
- **Premiera:** Zima 2002









Y-PROJECT

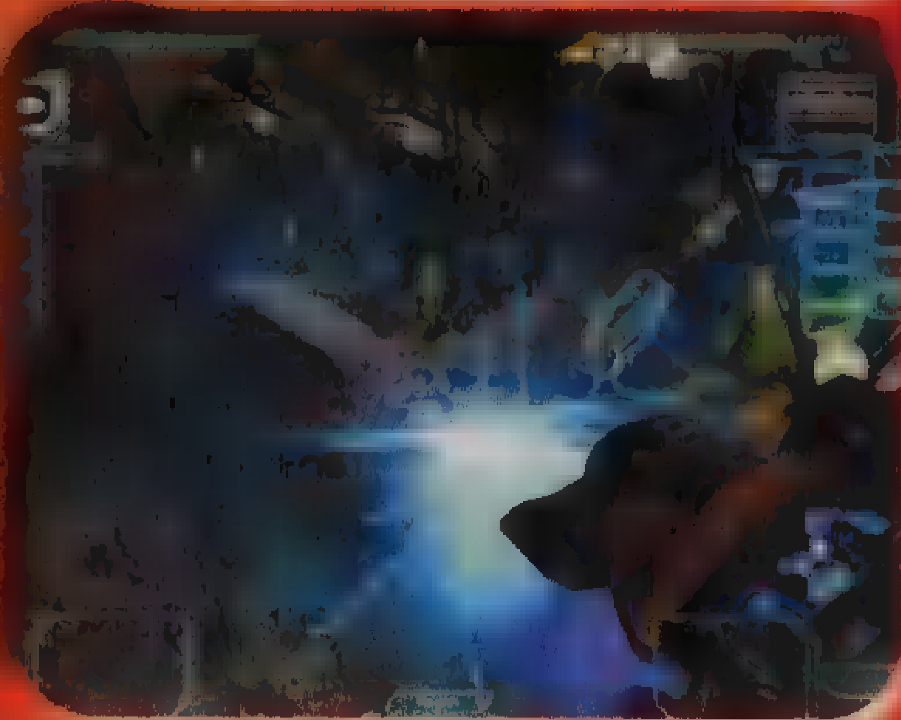
- **Producent:** Westka Interactive
- **Premiera:** Zima 2003

Uwaga insekty atakują! Akcja jednej z najnowszych gier akcji, która została zaprezentowana szerokiej publiczności na targach ECTS 2002, rozgrywa się na odległej planecie.

Ona to właśnie stała się celem inwazji robali. W "Y-Project" wcielimy się w rolę bohatera zmuszonego rozwiązać zagadkę tej tajemniczej inwazji. Większość akcji będzie umiejscowiona w olbrzymim kompleksie kopalni, który jest ostatnim bastionem ludzkości. W trakcie gry będziemy ściśle współpracować z jedną z dwóch frakcji rządzących tym obszarem, a mianowicie żołnierzami lub naukowcami. W zależności od tego z którymi zechcemy współpracować, będziemy otrzymywać inne zadania i różne też będzie nasze wyposażenie. Ilość różnorodnych przeciwników i stosowanych przez nich taktyk jest imponująca. Znienacka potrafią pojawić się chmary niewielkich żuczków, które błyskawicznie pełzną w Twoją stronę! Obrzydlistwo, a czy pamiętacie podobną scenę z filmu "Mumia"? Na inne tego typu atrakcje możemy liczyć podczas całej gry. Emocjonujące zmoże być spotkanie z gigantycznym pająkiem, jego olbrzymia pajęczyna robi wrażenie! Ale to tylko niewielki ułamek tego, co czeka na odważnych graczy w wersji finalnej. Na koniec ważna informacja, gra wykorzystuje legendarny już engine "Unreala", dzięki któremu powstało wiele wspaniałych produkcji









sklepach najnowszy dodatek do gry "Morrowind" (gracze na Zachodzie cieszą się tą grą [illegible] od [illegible], my pewnie poczekamy jeszcze do października). Dodatek będzie nosił nazwę "Tribunal". Czego możemy się po nim spodziewać? Z pewnością wielu nowych przygód. Na tron krainy Czarnych Elfów wstępuje nowy bezlitosny władca, a w tym samym czasie powiew stary bóg popada w szaleństwo. Efekty tego stanu rzeczy widać na wyspie. Pojawiają się nowe przerażające potwory gobeliny, licze, konstrukty i [illegible] paskudztwa. Możemy się również spodziewać [illegible] nowych broni i [illegible].

Nowe pomysły Intela

Już niedługo firma Intel powinna ujawnić swoje najnowsze pomysły dotyczące procesorów. W najbliższym [illegible] Intel ma się skupić na serii [illegible] przeznaczonych [illegible], na razie [illegible] kryptonimem Banias. [illegible] też, że najnowsze projekty serii Pentium IV będą dotyczyły wprowadzenia powoli standardu 802.11, który ma znacznie [illegible] wanie danych, a przez to usprawnienie działania Internetu i innych sieci komputerowych.

Rozgrywki

W niedzielę 29 września w warszawskiej hali EXPO XXI odbyły się rozgrywki finałowe SYNCMASTER WORLD CYBER GAMES 2002, a dokładniej ich polskie eliminacje. Drużyna zwycięzców wyłonionych w trakcie finałów wyjedzie na światowy turniej do Korei. Do gier turniejowych należą: "Quake III", "StarCraft: Brood War" i "Half-Life Counter Strike". Być może jesteśmy świadkami rodzących się nowych mistrzów światowych. Zobaczymy. Szczegółowe informacje na temat konkursu można znaleźć na stronie internetowej www.syncmaster.wcg.pl.

Nowa gra Blizzarda

Od kilku tygodni w sieci krążyły rozmaite plotki o najnowszym dziecku Blizzarda. "Diablo III" czy "StarCraft II", pewne było tylko to, że informacja o nowej grze zostanie ujawniona w trakcie Tokio Game Show. Gdy w końcu do tego doszło, firma Blizzard ponownie zaskoczyła wiele osób. Najnowsza gra będzie miała nazwę "StarCraft: Ghost" i będzie grą akcji w której główną bohaterką będzie zabójczyni legendarnego Oddziału Duchów. Jak łatwo się domyślić akcja będzie osadzona w realiach "StarCraft'a". Informacja, która jednak zaskoczyła nas najbardziej jest fakt, że firma Blizzard ogłosiła, iż gra ta powstanie tylko na konsole.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

- **Producent:** Revolution
- **Dystrybutor:** Cenega Poland
- **Premiera:** Zima 2003

Gry przygodowe jeszcze nie umarły i miejmy nadzieję, że nie nastąpi to również w najbliższym czasie.

Zimą powinna odbyć się premiera trzeciej części jednej z bardziej znanych serii gier przygodowych, a mianowicie "Broken Sword". Ponownie będziemy kierować losami amerykańskiego turysty Georga Stobbarda i francuskiej fotoreporterki Nico Collard. Znów zostaniemy wplątani w intrygi Templariuszy, spotkamy również inną tajemniczą siłę, złowrogą chińską triadę Śpiący Smok. Możemy spodziewać się, że w trakcie nowych przygód odwiedzimy wiele fan-







tastycznych lokacji, jak Paryż, Marsylię, Hong Kong. Mimo tego, że gra na pierwszy rzut oka przypomina kolejny klon "Tomb Ridera" producenci zapewniają, że trzeba będzie więcej myśleć i kombinować niż strzelać, zwłaszcza, że nasz bohater nie będzie posiadał broni, a zagadki można rozwiązać na kilka sposobów. Zobaczymy czy ta formuła bezkrwawej gry się sprawdzi.

COMMAND&CONQUER: GENERALS

- **Producent:** EA Pacific
- **Premiera:** Grudzień
- **Dystrybutor:** Cenega Poland

Seria gier "Command & Conquer" zawsze wytyczała nowe standardy dla strategii czasu rzeczywistego. Wielkimi krokami zbliża się premiera najnowszego produktu z tego cyklu, a mianowicie "C&C: Generals".

Akcja rozgrywa się w roku 2017, gdy o dominację nad Ziemią walczą trzy potężne ugrupowania: USA, Chiny i Global Liberation Army. Ta ostatnia strona konfliktu to po prostu międzynarodowa organizacja terrorystyczna. Podobnie jak w poprzednich częściach, sercem naszego imperium będzie Centrum Dowodzenia. Teraz jest to nawet bardziej istotne, gdyż jest siedzibą naszego generała, którego umiejętności wpływają bezpośrednio na skuteczność naszych oddziałów. Imponująca jest grafika tego programu. Bardzo przekonywująco zostały wykonane wszystkie eksplozje i wybuchy. Jednostki które napotkamy w grze prezentują się równie ciekawie. Natkniemy się tutaj na takie smaczki, jak np.: rakiety z głowicami wypełnionymi wąglikiem, albo motłoch który na początku liczy zaledwie kilka osób z [illegible], ale z upływem czasu [illegible] się.







HIGHLAND WARRIORS

- **Producent:** DataBecker
- **Premiera:** Jesień

Szkoccy górale zawsze byli skorzy do bitki, dlatego też ich historia wielokrotnie służyła już jako fabuła filmowa, ale obecnie zainteresowani się nią także twórcy gier komputerowych.

Efektem tego będzie spodziewana już niedługo premiera programu "Highland Warriors". Jej głównym tematem będzie walka klanów MacDonaldów i Cameronów, a w późniejszym etapie gry dojdzie jeszcze konflikt z Anglikami. Akcja rozpoczyna się około 850 roku, a kończy się na przełomie wieku XIII i XIV. Dzięki temu będziemy mieli okazję wziąć udział w największych bitwach o niepodległość Szkocji, między innymi zaliczymy Bannockburn, Falkirk i Stirling. Gra będzie strategią czasu rzeczywistego z bardzo mocno zarysowanymi elementami ekonomicznymi. W trakcie rozgrywki będą zmieniały się pory dnia i roku, a wraz z nimi warunki bitwy i ukształtowanie terenu. Wiosną wylewają rzeki zamieniając część pól w grzęzawiska, a zimą z powodu opadów śniegu górskie przełęcze stają się nie do przebycia. Wszystko zapowiada się znakomicie, ale jak będzie w rzeczywistości, przekonamy się wkrótce.







DEVASTATION

- **Dystrybutor:** LEM
- **Producent:** Digitalo
- **Premiera:** Zima 2002

Engine "Unreala", stopniowo przestaje budzić już takie emocje jak kiedyś. Powstają kolejne gry korzystające z tej technologii, a najnowszą będzie "Devastation". Już sam tytuł sugeruje o co będzie w niej chodzić. Naszym zadaniem jako członka niewielkiej grupy partyzanckiej będzie walka z wszechogarniającą potęgą wielkich korporacji. Głównie będzie to polegało na niszczeniu jej zaplecza gospodarczego. Do naszego użytku zostanie oddana imponująca ilość śmiercionośnych narzędzi: noży, karabinów, granatów, karabinów snajperskich. Jedną z ciekawszych broni jest... cyberszczur. Ten mały gryzoń posiada wszczepiony do mózgu mały chip, który pozwala na sterowanie jego poczynaniami, obserwowanie świata jego oczami. Zwierzak ten nosi również na plecach niewielką ilość ładunku wybuchowego, który możemy w każdej chwili zdetonować.



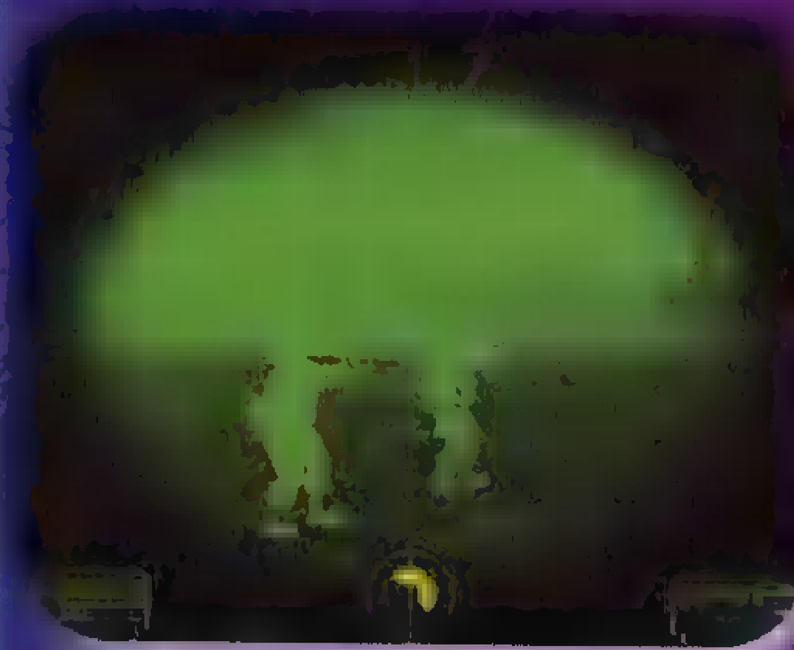


GHOST RECON: ISLAND THUNDER

- **Dystrybutor:** Play It
- **Producent:** Red Storm
- **Premiera:** Listopad

Niedawno dzięki grze "Ghost Recon" mieliśmy okazję wziąć udział w [illegible] konflikcie między Rosją a USA, gdzieś w odległej [illegible]

[illegible] za sprawą [illegible] "Desert [illegible]" [illegible] odział komandosów do [illegible], że wraz z tym [illegible] żołnierzy [illegible] trafił już kolejny [illegible] "Island Thunder". Tym razem nasz oddział trafi na Kubę. [illegible] gry [illegible] jest w roku 2010. Po śmierci Fidela Castro mają się odbyć pierwsze demokratyczne wybory. [illegible] dla USA stał się jednak fakt, że jednym z [illegible] na prezydenta jest [illegible] przez [illegible] [illegible] się, że w tym dodatku pojawią się nowe [illegible] w których będziemy toczyć [illegible]



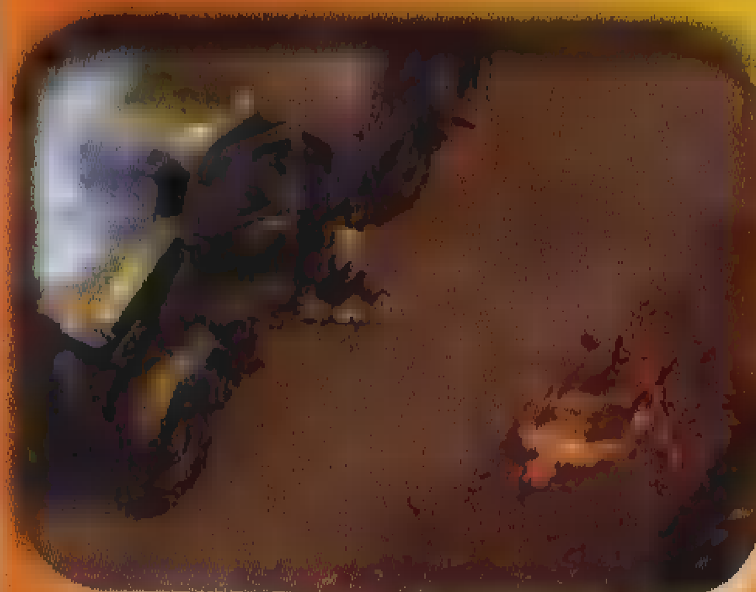


SILENT STORM

- **Producent:** Nivel Interactive
- **Premiera:** Wiosna 2003

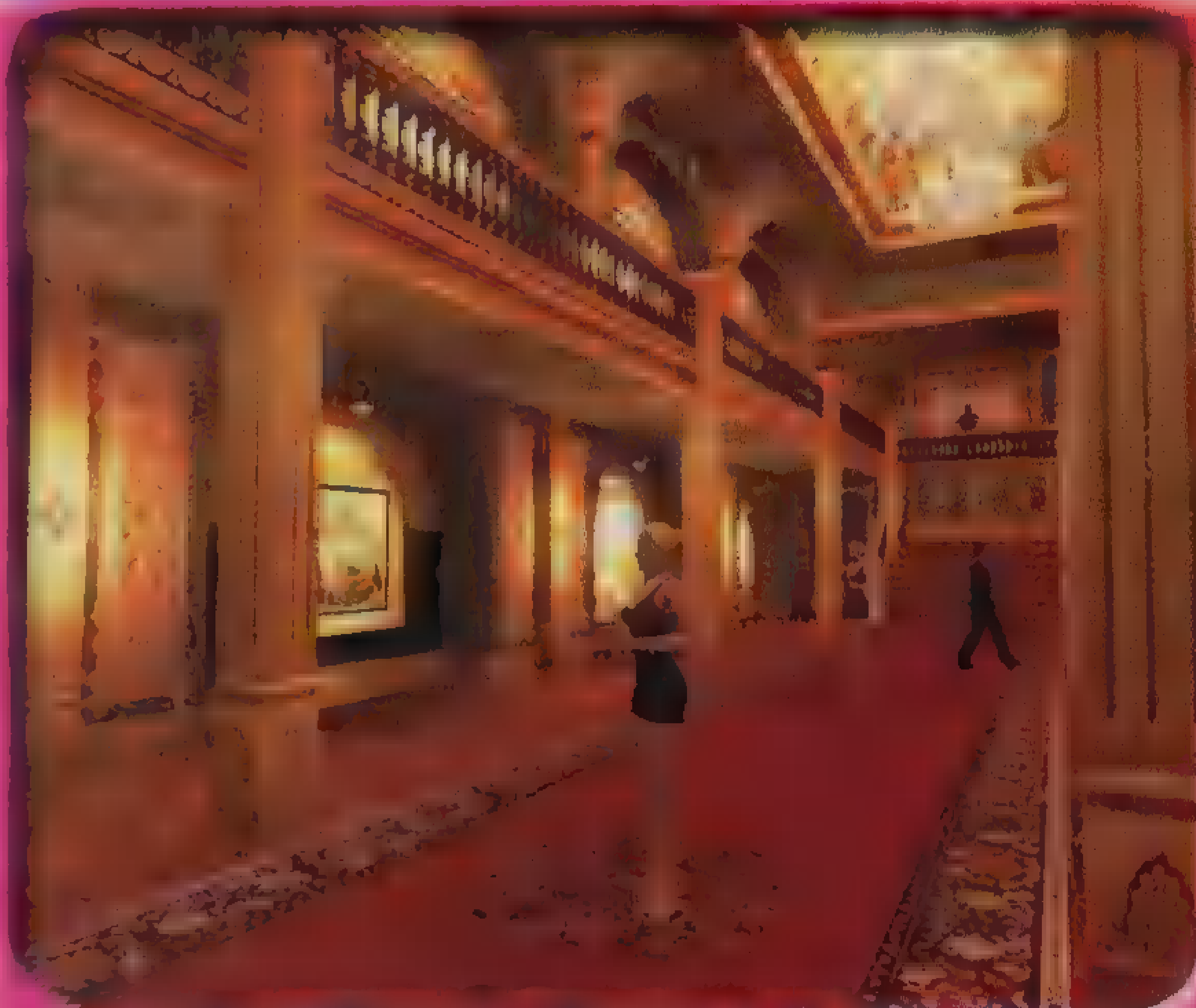
Akcja gry "Silent Storm" będzie osadzona w realiach II Wojny Światowej. Jak zapowiadają producenci programu będzie to mieszanka strategicznej gry turowej z RPG.

Będziemy dowodzić losami oddziału komandosów działającego na tyłach wroga. Pierwsze obrazy z gry prezentują się wspaniale, ale do finalnej wersji jeszcze daleko. Na razie wiemy, że misje będą każdorazowo generowane. Tak, więc każda gra będzie niepowtarzalna. Nasi bohaterowie będą opisani kilkoma cechami, takimi jak: siła, refleks, wytrzymałość, odwaga, cechy przywódcze. Dodatkowo, każdy z żołnierzy będzie posiadał kilkanaście umiejętności, między innymi obsługa ciężkiej broni, skradanie się, rzucanie granatami, zakładanie ładunków wybuchowych. To wszystko wygląda obiecująco, ale zanim zaczniemy piać z radości, zaczekajmy na wersję finalną.





JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

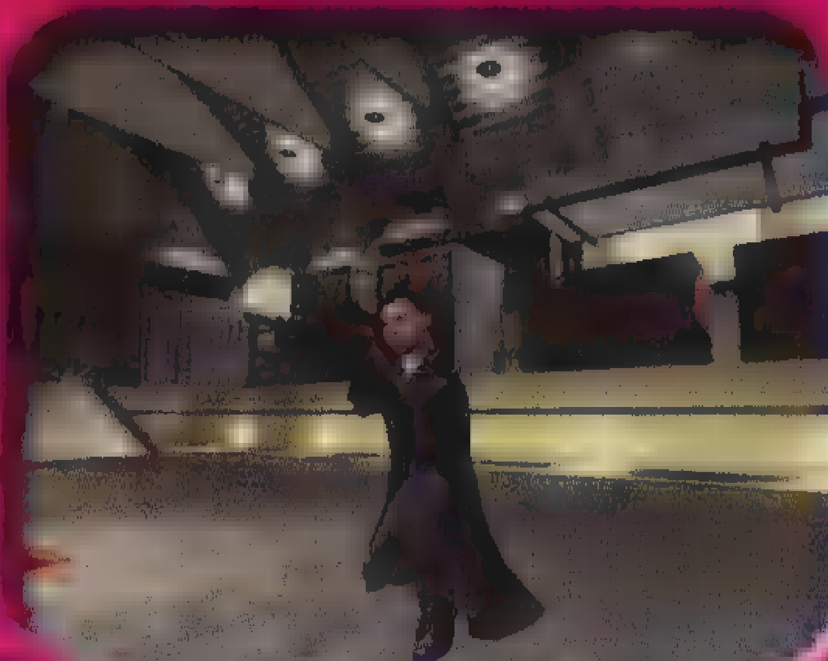


Po każdym filmie z Jamesem Bondem w roli głównej pewnie wielu z Was miało ochotę, choć na chwilę zostać superszpiegiem. Do tej pory producenci gier raczej nie rozpieszczali nas pecetowców, troszcząc się częściej o brać konsolową.

- **Dystrybutor:** Cenega Poland
- **Producent:** GearBox
- **Premiera:** Zima 2002

Jednak być może już wkrótce ta sytuacja ulegnie zmianie za sprawą gry "James Bond 007: NightFire". Są na to wielkie szanse zwłaszcza, że za produkcję tego programu odpowiadają ludzie stojący za takimi tytułami jak: "Half-Life: Opposing Force" czy też nadchodzącego wielkimi krokami "Counter-Strike: Condition Zero". Gra ma być luźno powiązana z fabułą najnowszego filmu o Bondzie, ale oczywiście możemy spodziewać się dynamicznej akcji, super przeciwników no i oczywiście wyjątkowo pięknych kobiet.





XENUS

Najnowsza gra akcji z elementami RPG firmy Deep Storm już na początku 2003 roku powinna zawitać na ekrany naszych komputerów.



- **Producent:** Deep Storm
- **Premiera:** Zima 2002

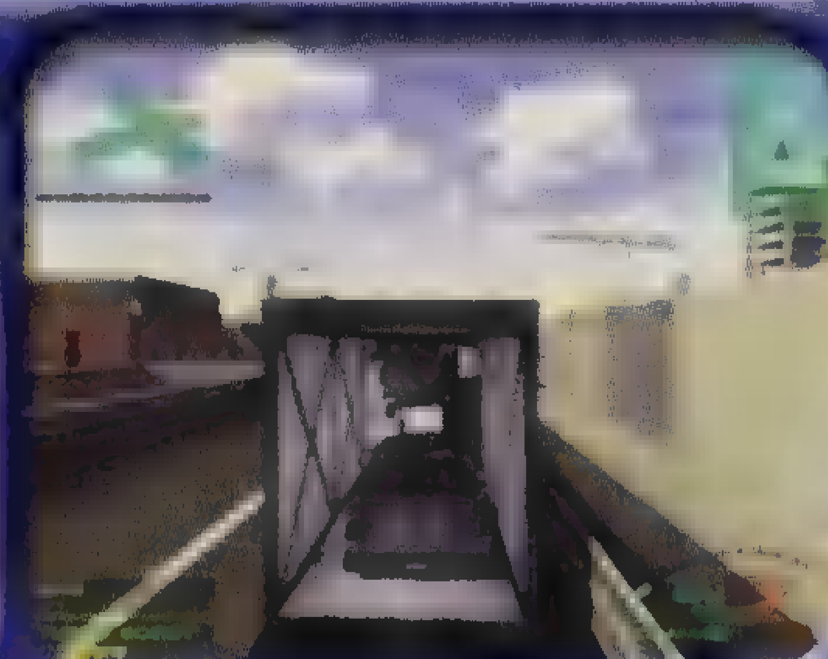
Za sprawą "Xenus" przeniesiemy się do Kolumbii w poszukiwaniu siostry, która jest dziennikarką i pisała artykuły o wyborach prezydenckich w tym odległym kraju. Niestety nagle słuch o niej zaginął. Ty musisz ją oczywiście odnaleźć, ale w jaki sposób to osiągnąć, sam będziesz musiał zdecydować. Jeżeli chodzi o swobodę wyborów "Xenus" rozwija idee pojawiające się po raz pierwszy w grze "Deus Ex". W Kolumbii funkcjonuje kilka frakcji: lewacka partyzantka, kartele narkotykowe, policji, CIA. Tylko od Ciebie zależy, z którą grupą się zwiążesz. Być może zechcesz pozostać wolnym strzelcem. Problemy, które napotkasz w grze będzie można rozwiązać na wiele różnych sposobów. Ponadto będziemy mieli możliwość przemieszczania się po terenie gry za pomocą przeróżnych pojazdów, od skutera po awionetkę. Zapowiada się ciekawie.





KNIGHT RIDER







Kto pamięta jeszcze serial telewizyjny "Knight Rider" z Davidem Hasselhofem w roli głównej? Po latach, które minęły od zakończenia emisji kolejnych odcinków tej serii, ktoś w końcu wpadł na pomysł, aby stworzyć grę komputerową bazującą na pomyśle tego filmu.

- **Producent:** Davilex
- **Premiera:** Wiosna 2003

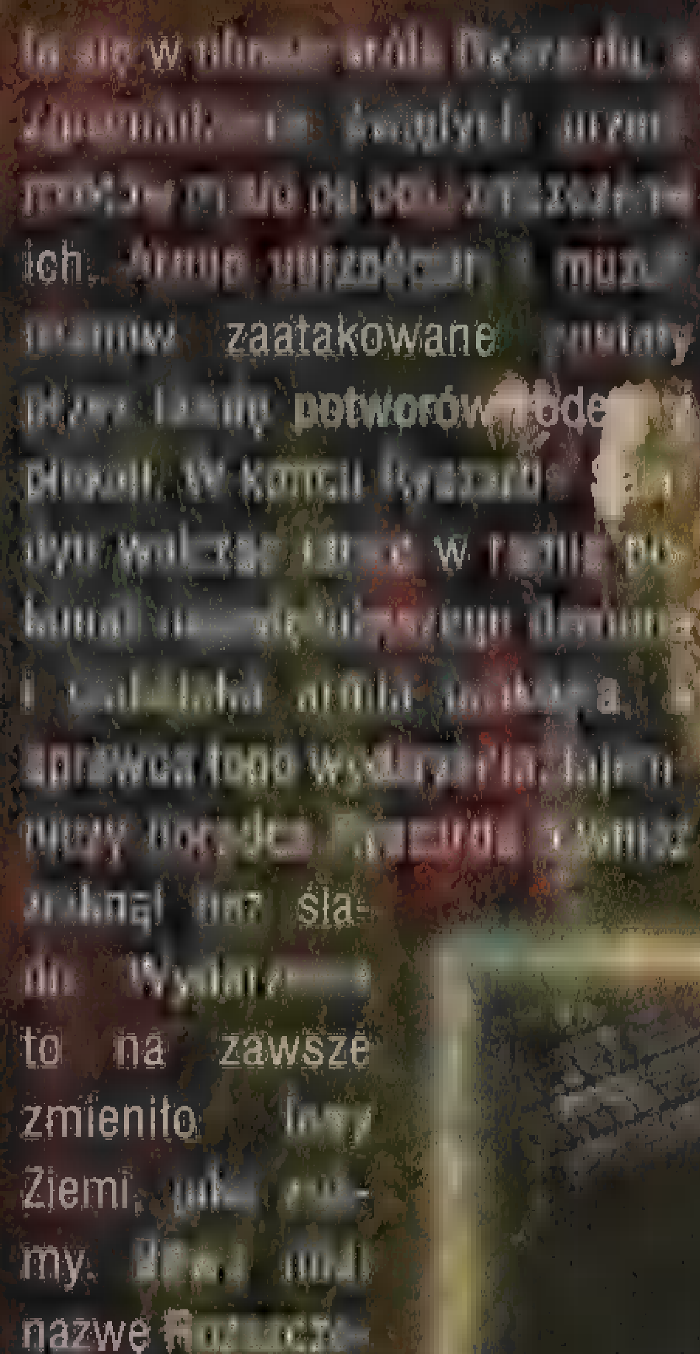
Mamy więc superszybki samochód i gigantyczną organizację przestępczą, którą przyjdzie nam zwalczać. Nasz pojazd jest wyposażony w wiele gadżetów, między innymi turbodopalacz, który pozwala na osiągnięcie zawrotnej prędkości 450 km/godz., karabin maszynowy, wyrzutnię zasłony dymnej. Jednym słowem jest to samochód godny Jamesa Bonda. W trakcie gry będziemy także zmuszeni do wykonywania przeróżnych kaskaderskich popisów, a to jazda na dwóch kołach innym razem przejazd po wąskiej się drewnianej rampie. Nie wiemy jak Wam, ale nam poziom adrenaliny wzrasta już na samą myśl o tej grze.

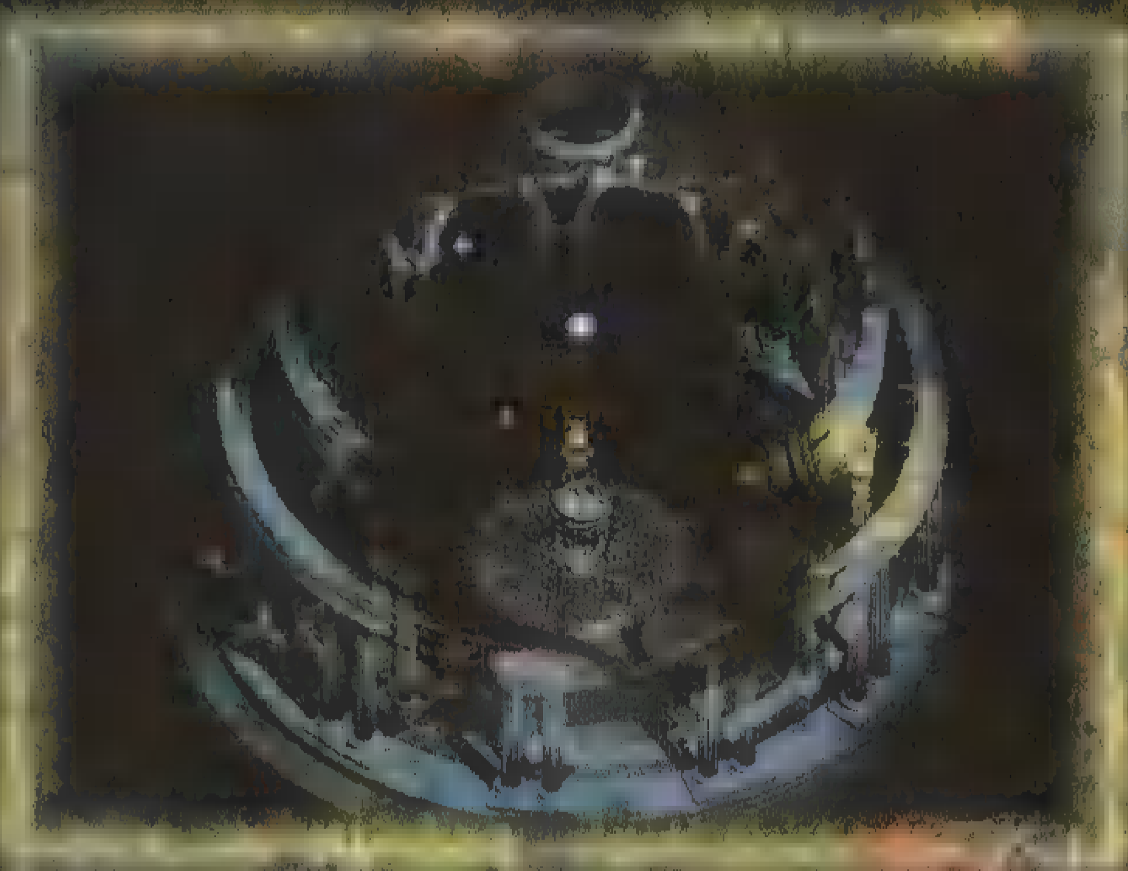
LIONHEART

W roku pańskim 1192 król Ryszard zwany Lwie Serce na czele III Krucjaty [illegible] niemal całą Europę na drodze do Ziemi Świętej. W końcu wraz z armią krzyżowców dotarł do Akki, gdzie miał spotkać się z Saladynem, przywódcą muzułmanów. Zaufany doradca Ryszarda [illegible] nał, że w trakcie spotkania muzułmanie zamierzają [illegible] [illegible], więc zaproponował, aby Ryszard [illegible] największe relikwie [illegible] świata. Potem [illegible] [illegible] towarzyszący [illegible] [illegible] [illegible] moc tych świętych przedmiotów, by [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. W trakcie spotkania [illegible], że władca armii [illegible]ła się w obozie króla Ryszarda, a [illegible] świętych przedmiotów [illegible] [illegible] ich. [illegible] [illegible] i muzułmanów zaatakowane zostały przez hordę potworów [illegible]. W końcu Ryszard [illegible] [illegible] walcząc razem w ramię po [illegible] [illegible] [illegible] i [illegible] armia [illegible]. [illegible] sprawca tego wydarzenia, tajemniczy doradca Ryszarda, również zniknął bez śladu. Wydarzenie to na zawsze zmieniło losy Ziemi, jakie znamy. [illegible] nazwę Rozszczepienia. Saladyn i Ryszard [illegible] sprawę z [illegible], jaką [illegible] w świętych przedmiotach [illegible] je ukryć. Połowa zostaje przekazana Templariuszom, a reszta część [illegible] [illegible] [illegible].

[illegible] chodzi o fabułę, to gra "Lionheart" [illegible] się wyjątkowo interesująco. [illegible] [illegible] [illegible] na prawdę [illegible] później w [illegible] [illegible] [illegible] na Anglię. [illegible] czas [illegible] będzie krążyć [illegible] tajemniczego [illegible] [illegible] [illegible]. Grę rozpoczynamy w [illegible] Barcelonie, [illegible] [illegible] świata, a zarazem stolicy Inkwizycji [illegible] od ponad [illegible] lat na [illegible], które po ucieczce spod Akki [illegible] [illegible] [illegible]. [illegible] [illegible] [illegible] do [illegible] z Anglią, [illegible] [illegible] [illegible] ogłosiła, iż nie każdy rodzaj magii jest efektem [illegible] i można wykorzystywać ją również w [illegible] [illegible].

"Lionheart" jest grą RPG utrzymaną w stylu mrocznego fantasy na potrzeby, której został zaimplementowany cały system atrybutów, [illegible] i [illegible], jakie znamy z serii "Fallout" (sama gra zresztą początkowo miała się nazywać "Fallout Fantasty"). Producenci zapowiadają, że gra będzie [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Podobno [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] go [illegible] [illegible] szeÅ›ćdziesiąt godzin grania, [illegible] jeżeli [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] wszystkie zagadki, czas [illegible] wydłuży się do [illegible] [illegible] [illegible]. W trakcie gry [illegible] [illegible] się [illegible] przeciwników, jednak jak zapowiadają autorzy, starano się, by większość konfliktów można było rozwiązać [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible], że gra [illegible] [illegible] [illegible] [illegible].









- **Premiera:** I kwartał 2003
- **Cena:** Tel.
- **Wymagania:** PII 400 MHz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** Black Isle
- **Producent:** Reflexive Entertainment
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.lionheart.blackisle.com





„Mafia" od kilku lat zajmowała jedno z pierwszych miejsc na liście "najbardziej oczekiwanych gier". Teraz gdy pachnące fabryką pudełko z trzema (!) płytkami ląduje na naszym biurku wypada spytać, czy opłacało się tak długo czekać. Odpowiedź sama ciśnie się na usta, już po kilkunastu minutach obcowania z grą. Ale wszystko w swoim czasie...

Akcja zabawy została osadzona w Ameryce lat 30-tych w czasach początków motoryzacji, prohibicji i gangsterskich pojedynków. "Mafia" jest jak film, w którym gracz może uczestniczyć. Cała zabawa toczy się w wymyślonym wprawdzie, ale szczegółowo odwzorowanym mieście Lost Heaven. Od lat o władanie nad nim toczą boje dwie mafijne rodziny: Morelli i Salieri. Alterego gracza staje się niejaki Tommy Angelo, taksówkarz, który za głodową pensyjkę "kręci kółkiem" po Lost Heaven i wozi klientów swoją rozklekotaną maszyną. Traf chce, że pewnego wieczoru do jego gabloty wpadło dwóch mafiosów z rodziny Salieri, postrzelonych przez chłopaków z konkurencyjnej ferajny. Tommy z lufą przystawioną do skroni nie ma wyjścia. Musi ocalić gangsterów przed pościgiem. Taki właśnie jest scenariusz pierwszej misji, a dodać trzeba, że wszystko zostało okraszone najwyższej jakości filmowymi wstawkami, które stanowią przerywnik pomiędzy szaleńczą jazdą po mieście. Trzeba przecież zgubić "ogon", bo w przeciwnym wypadku jatka będzie niemiłosierna! Uratowanie mafiosów (Paula i Sama) ma zadziwiające konsekwencje dla naszego bohatera. Nie dalej jak nazajutrz, gang Morelli'ego dewastuje mu samochód, a Tomy musi uciekać przed świszczącymi kulami. Chroni się w barze Salierego, do którego poprzedniej nocy odstawił zakrwawionych mafiosów. Wtedy sam Don Salierii proponuje mu, aby przystał do jego mafijnej rodziny i wziął krwawy odwet na swoich oprawcach. Od tej chwili Tommy będzie wykonywał pomniejsze zadania, aby z upływem czasu piąć się w mafijnym interesie coraz wyżej i wyżej. Fabuła "Mafii" to prawdziwy majstersztyk i już ona potrafi przywiązać gracza do monitora. Historia rozkręca się stopniowo, jak w filmowym kryminale



• Premiera: Październik • Cena: 99,00 zł • Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, 800 MB na HD

- **Wydawca:** Take 2
- **Producent:** Illusion Softworks
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** http://mafia.godgames.com/

Kasprowy...). Wpływ na ogromną grywalność ma również system prowadzenia rozgrywki i możliwości które oferuje "silnik" gry. Cały świat "Mafii" został przedstawiony jako sporych rozmiarów miasto (12 mil kwadratowych), składające się z wielu zróżnicowanych dzielnic, zakątków i zakamarków. Oglądamy je zza pleców bohatera, lub zza szyby samochodu. Lost Heaven ma swoich mieszkańców, którzy poruszają się pieszo lub samochodami, załatwiając swoje sprawy. Jako środek transportu równie dobrze może służyć kolejka miejska, tramwaj, bądź jeden z 60-ciu dostępnych modeli samochodów. Każde z aut charakteryzuje się własnymi, zgodnymi z rzeczywistością parametrami. To jednak nie wszystko! Ponieważ w "Mafii" rzeczywiście dużo się jeździ, należy pamiętać o tym, że samochody się psują. W drobnych stłuczkach lub gangsterskich porachunkach możemy stracić maskę, szybę, zderzak lub koło. Gdy na nasz trop wpadnie policja (np. za przekroczenie prędkości, morderstwo na ulicy, rozjechanie pieszego, czy przejechanie na czerwonym świetle) zapłacimy mandat, a jeśli będziemy próbować uciec, może się to skończyć aresztowaniem lub strzelaniną. Gliniarze mogą przestrzelić nam opony lub zdemolować samochód podczas obławy. Zazwyczaj takie policyjne pościgi kończą się dla nas przykro, ale zawsze istnieje szansa, aby z jednego, zniszczonego samochodu przesiąść się do innego (Ralph, który dba w Rodzinie o auta, będzie nas uczył stopniowo, jak włamywać się do fur różnych rodzajów). Trzeba zaznaczyć, że fizyka jazdy każdego z aut jest inna, zgodna z realiami, a prowadzenie takich furgonów to prawdziwa radocha. Na obrzeżach miasta znajdują się ponadto miejsca, w których od czasu, do czasu Tommy i jego kumple będą mieli coś do załatwienia (np. stacja benzynowa, z której trzeba ściągnąć haracz, podejrzane moteliki, banki, bądź tor wyścigowy, na którym Tom stanie do zaciekłego pojedynku). Misje są niezwykle urozmaicone. Na przykład w jednej z nich okazuje się, że Don Salieri jest fanem wyścigów samochodowych i postawił kupę szmalu na swojego faworyta. Jednak niespodziewanie pojawił się jakiś nieznany Europejczyk i wszystko wskazuje na to, że skurczybyk wygra, bo ma najlepszy wóz! Salieri każe Ci, jako wytrawnemu kierowcy wykraść auto rajdowca z Europy i przywieść je Ralphowi. Dzięki temu mechanik













będzie mógł odpowiednio podrasować samochód faworyta Salleriego, tak, aby ten wygrał. Musisz więc w ekspresowym tempie przyprowadzić szatańską maszynę (to cudo rozwija naprawdę niewiarygodną prędkość) do warsztatu, a potem nad ranem odstawić z powrotem na tor. Gdy zmęczony po wykonanej robocie wracasz do baru, dzwoni telefon. To Don Salieri. Wszystko super, ale jego faworyt nie może wystąpić w wyścigu. Ty musisz pojechać jego autem! Wypruty i nie wyspany, po raz trzeci grzejesz przez całe miasto, aby stanąć w szranki w morderczym wyścigu (a tak na marginesie, ten wyścig to jakby dodatkowa gra w "Mafii", którą dostaje się za darmo!). Nie będziemy zdradzać pozostałych elementów fabuły, aby nie psuć zabawy, ale uwierzcie nam, ta gra ma maksymalny klimat!!!

Jeśli rozgrywki mafijne, to oczywiście broń. Tutaj autorzy również postawili na realizm dając nam takie zabawki jak: Tommy Gun, S&W 27 Magnum, Thompson 1928, Shotgun, US Sniper Rafle M1903, nóż czy koktajle mołotowa. Nie można nosić wszystkich typów broni jednocześnie, ale można podnosić giwery, które, ofiary upuściły na ziemię. Do tego mamy możliwość strzelania w czasie jazdy i to jest dopiero radocha! Do dotychczasowych zachwytów warto dorzucić jeszcze kilka na tematy związane z oprawą muzyczną i graficzną. Z radyjka w samochodzie lecą ckliwe jazzowe kawałki, a wszelkie dźwięki zostały tak dobrane, by potęgować jeszcze realizm zabawy. Ogromne brawa należą się również specom od grafiki, bo ta stoi na najwyższym poziomie. Szczególnie udanie zrealizowane zostały przerywniki filmowe, których jest bardzo dużo, praktycznie co kilka minut gry. Przy ich oglądaniu szczęka często lądowała na klawiaturze. Nie da się złego słowa powiedzieć o mieście, samochodach i wnętrzach budynków. Wszystkie lokacje zostały starannie wykonane (użyto ponoć oryginalnych zdjęć z epoki) i świetnie oddają klimat lat 30-tych. Nie może być jednak tak doskonale, aby dociekliwi recen-

zenci nie zauważył kilku usterek. Po pierwsze postacie, a właściwie ich dłonie, nie zostały do końca dopieszczone. Są kanciaste i nieforemne, a przez to wydają się "nieludzkie". Autorzy odpuścili sobie również takie niuanse, jak [illegible] szklanki [illegible] popijają, ale [illegible]) czy papierowe notatniki (policjanci piszą sobie chyba po rękach, a potem wyciągają [illegible], co wygląda jakby łapali muchy...). Inną irytującą kwestią jest fakt, że wszystkie interaktywne postacie (a jest ich w sumie około 50) mają bardzo ograniczony zasób odzywek (zazwyczaj wypowiadają 2 lub 3 kwestie). To związane jest z niesamowicie liniowym scenariuszem, czego też na plus zaliczyć się nie da. Wszystko to jednak drobinki, które nie mają w zasadzie wpływu na grywalność, gdy się do nich przyzwyczaić. Jedna usterka jest wszak denerwująca, jak kamyk w bucie. Gry nie można save'ować w dowolnym momencie. Zapisuje się jedynie po zakończonych misjach. Co to oznacza, nie musimy chyba wyjaśniać.

Podsumowując: Mafia to gra niemal doskonała! W pełni zasługuje na wysoką ocenę i powinna przypaść do gustu wszystkim graczom, którym nie obce są takie tytuły, jak "Driver" czy "GTA 3". Zwłaszcza do tej drugiej jest stąd bardzo blisko, choć [illegible] się stwierdzić, że "Mafia" stanowi nową jakość w komputerowej rozrywce.

WERDYKT 9

Doskonałe połączenie kilku gatunków gier. Wspaniały klimat!

PLUSY

Naprawdę sporo! Grafika, auta, broń, muzyka, fabuła.

MINUSY

Drobne niedociągnięcia graficzne, brak save'ów...





WELCOME TO LOST HEAVEN

Age of Wonders II: The Wizard's Throne

Gatunek strategicznych gier turowych wydaje się przeżywać renesans swojej popularności. Niedawno na naszych komputerach gościły takie gry jak „Disciples II", „Heroes of the Might & Magic IV", a jesienią powinna odbyć się premiera „Warlords IV". Tak więc „Age of Wonders II: Wizard's Throne" staje do walki z silnymi tytułami, czy wyjdzie z niej zwycięsko? Nasz zespół redakcyjny zasiadł do wspólnej narady i postanowił przeanalizować wady i zalety ostatnich, turowych strategii fantasy. Gdzieś z odległego końca stołu padło stwierdzenie – „najlepiej zacznijmy od fabuły". No właśnie, jeśli chodzi o fabułę to prezentuje się ona całkiem interesująco, bo grę rozpoczyna imponujące intro, w którym dowiadujemy się o losach ludzkości zniewolonej przez magiczne rasy. Dowiadujemy się również, że jedyną nadzieją ludzkości jest mag Merlin, który musi przywrócić magiczną równowagę pokonując Władców Żywiołów. Niewątpliwie fabuła jest tu bardziej wciągająca od tych plastikowych historyjek, które zaprezentowało nam „HofM&M IV". Merlin zostaje naszym głównym bohaterem, którym to przyjdzie nam kierować we wszystkich scenariuszach kampanii, oprócz niego w trakcie gry dołączą do nas inni poszukiwacze przygód. Im to właśnie lepiej p[illegible]



wierzyć [illegible] magicznej krainy, gdyż w przypadku śmierci Merlina kończymy naszą grę. Merlin większość czasu spędza w ufortyfikowanej, magicznej wieży, z której kontroluje otaczający go świat. Pozostałym bohaterom towarzyszą liczne armie, które rekrutujemy w miastach. Każdy z naszych czempionów może także używać różnych magicznych przedmiotów. Tak więc ten aspekt gry najtrudniej było nam ocenić, gdyż w zasadzie niczym nie różni się on od rozwiązań proponowanych przez konkurencyjne tytuły. Autorom gry po prostu nie udało się wymyślić nic oryginalnego. Ale skoro nie udało się to również innym producentom, to na twórców „Age of Wonders" nie powinniśmy się jakoś szczególnie oburzać, tym bardziej, że wykonali kawał dobrej roboty tworząc system walki. Gdy już dochodzi do konfliktu między dwoma konkurencyjnymi armiami, przenosimy się na oddzielny ekran. Mapa bitwy zazwyczaj jest całkiem spora, tak więc możemy pokusić się o pewne zagrania taktyczne, zwłaszcza, że nasze oddziały posiadają wiele różnych umiejętności, które możemy wykorzystać na polu bitwy.

Ilość oddziałów które mogą znaleźć się na polu bitwy i mnogość akcji, które mogą one wykonywać stawia ten program o wiele wyżej niż „Disciples 2". Ponadto program ten jest szybki i mało „pamięciożerny", co sprawia, że „Age of Wonders 2" oceniamy pod tym względem nieco wyżej niż „HofM&M IV". Jeżeli zaś chodzi o grafikę to prezentuje się ona całkiem znośnie, nie oszałamia co prawda ferią barw i dopracowaniem bajkowego świata, jak ma to miejsce w „HofM&M IV", ale dzięki temu świat ten wydaje się (jeśli w ogóle możemy tak powiedzieć) bardziej rzeczywisty. Gra posiada również porządny tryb multiplayer. Edycja polska warta jest polecenia z tego względu, że dołączone są do niej dwie dodatkowe płyty. Pierwsza zawiera dodatkowe scenariusze i edytor programu, a na drugiej znajduje się ścieżka dźwiękowa z gry. Wszystko to składa się na naszą opinię, że jest to program dobry, który może spokojnie konkurować z innymi tego rodzaju tytułami. Niestety fakt, że zastosowano w nim rozwiązania wykorzystywane wcześniej w innych, konkurencyjnych grach sprawia, iż nie możemy powiedzieć, że jest to program wybitny.





- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 69,00 zł
- **Wymagania:** PII 300 MHz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** Take 2
- **Producent:** Triumph Software
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www: http://aow2.godgames.com/

WERDYKT 7

Gra porządna, ale [redacted] wybitna.

PLUSY

Wciągająca fabuła, wiele jednostek, ponad sto czarów.

MINUSY

Rozwiązania, które pojawiały [redacted] już wielokrotnie.

J[illegible] większość miłośników [illegible] RPG z niecier[illegible] [illegible] na [illegible] "Neverwinter Nig[illegible]". Rozwój [illegible] tego typu idzie ciągle do [illegible], oferując ich miłośnikom coraz [illegible] wierne [illegible] tego, [illegible] doświadczają [illegible] [illegible].

I tak oto [illegible] grę osadzoną w [illegible] [illegible] [illegible], z [illegible] opartą na III [illegible] Advanced [illegible] & [illegible], rozbudowane narzędzia ([illegible] Toolkit) do tworzenia [illegible] [illegible] [illegible] w [illegible] w sieci [illegible] oraz [illegible].



[illegible] bohatera możemy [illegible] w [illegible] o jedną z siedmiu ras: ludzi, [illegible] [illegible] półelfów, [illegible] i [illegible]. [illegible] może być opisana [illegible] sześć [illegible] określających [illegible] bohatera. Nasza [illegible] jedną z jedenastu [illegible] [illegible]: od barbarzyńcy do [illegible] [illegible] ją, [illegible] w [illegible] [illegible] [illegible] z [illegible]. [illegible] postaci to kwestia zasobności mieszka, [illegible] zaawansowania i [illegible]. Gra [illegible] ucinania [illegible], a dla [illegible] [illegible] czarów i [illegible] sztuczek. [illegible] może posiadać [illegible] właściwości.

Na swojej drodze [illegible] całą [illegible] "mięsa" i [illegible] doświadczenia [illegible] postacią [illegible] potworów. [illegible]

Neverwinter Nights



● **Premiera:** Październik ● **Cena:** 129.90 zł ● **Wymagania:** PII 450 MHz, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Infogrames
- **Producent:** Bio Ware
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** http://nwn.cdprojekt.com/

[illegible] dla [illegible] przygód.

Do tego doskonała oprawa graficzna, w pełni trójwymiarowa grafika, nastrojowa muzyka. [illegible] nie [illegible] Każdy znawca tematu od razu zauważy, że doskonały w założeniach produkt, nieco traci na swej atrakcyjności kiedy dokładniej przyjrzymy się mechanice gry. Naszym zdaniem twórcy zbytnio złagodzili reguły gry, co najprawdopodobniej podyktowane było chęcią dogodzenia gustom mniej wprawnych graczy, a tym samym powiększenie grona potencjalnych nabywców. Przez to gra poważnie ucierpiała, bo zbyt szybkie zdobywanie poziomów i doświadczenia powoduje, iż chwilami odnosi się wrażenie, że gramy w bardziej rozbudowaną wersję "Diablo". Dla rasowego maniaka RPG już po paru godzinach zabawy [illegible] na [illegible] jak [illegible] w głąb lochów i [illegible] osobie [illegible] możliwość [illegible] za punkty doświadczenia, a nie za przygodę.

Na szczęście sytuacja zmienia się diametralnie jeśli [illegible] tryb multiplayer. [illegible] dobrze zaprojektowaną [illegible] dla Mistrza Gry (DM [illegible] kontrolował przebieg rozgrywki, i na bieżąco modyfikować scenariusz. Oczywiście [illegible] trzeba [illegible] mapę, rozmieścić [illegible] postacie nie [illegible] W trakcie trwania gry możemy "po-[illegible]" [illegible] zastawić pułapkę itp. [illegible] również możliwość [illegible] nych obiektów, które później możemy wykorzystać w grze. [illegible] sterować tylko [illegible]

[illegible] co jest [illegible] gry. [illegible] w trybie [illegible] czasu.

WERDYKT 8,5

Doskonała zabawa dla miłośników gier RPG.

PLUSY

Tryb multiplayer,
tryb multiplayer, tryb multiplayer:)

MINUSY

Zbytnie uproszczenia w adaptacji zasad AD&D.

beach life™

Nieskomplikowana, miła i przyjemna. Taka właśnie jest ta gra. Zupełnie jak wakacje! Ale oczywiście nie każde wakacje muszą tak wyglądać, wszystko zależy bowiem od naszych preferencji. Niektórzy wolą przecież podróżować i zwiedzać świat, za to inni całymi godzinami wylegują się na plażach, a wieczorami szaleją w dyskotekach. Jak się pewnie domyślacie "Bech Life" ukazuje ten drugi typ wakacji, który jest zdecydowanie bardziej intensywną formą spędzania wolnego czasu.

Pomysłodawca tej produkcji, Ian Livingstone w jednym z wywiadów powiedział, że wakacje młodych ludzi, to bardzo interesujący temat do zrobienia gry. Po czym dokonał skrótowego opisu takich wakacji, zaczynając od taniego alkoholu, poprzez głośną muzykę i gorące słońce, a na przelotnych romansach kończąc. Ten dość nietypowy pomysł okazał się strzałem w dziesiątkę. A wszystko dzięki firmie Deep Red, która podeszła do tematu z lekkim przymrużeniem oka tworząc humorystyczny symulator wakacyjnych szaleństw.

W "Beach Life" gracz wciela się w rolę [illegible] wyspy, a jego zadaniem jest zapewnienie turystom jak najprzyjemniejszej rozrywki. Tak więc obowiązków mamy naprawdę bez liku i ciągle musimy coś robić. Przede wszystkim trzeba zadbać o infrastrukturę. Ekskluzywne hotele, budynki mieszkalne dla pracowników obsługi, elektrownie i toalety muszą mieć swoje miejsce. Następnie trzeba przejrzeć karty ubiegających się o pracę i zatrudnić wykwalifikowany personel. Oczywiście przez cały czas trzeba też nadzorować pracowników. Aktywniejszym zwiększamy pensję, a leniwych po prostu wywalamy z roboty. Po uporaniu się z tym problemem należy zadbać o atrakcyjność naszego kurortu wypoczynkowego. A tu mamy naprawdę duże pole do popisu. Możemy budować bary, kasyna, kręgielnie, punkty wypożyczające sprzęt wodny, boiska do gry w siatkówkę, dyskoteki i mnóstwo innych tym podobnych rzeczy. Ludzie chcą na wakacjach wypocząć i dobrze się zabawić. Dlatego trzeba organizować im również różne atrakcje jak np. miss mokrego podkoszulka. Szczęśliwy klient chętnie zostawi u nas swoje pieniądze, bo nie można zapominać, że nasz kurort musi być dobrze prosperującym zakładem przynoszącym wymier-







- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 129.00 zł
- **Wymagania:** PII 450 MHz, 128 MB RAM, 950 MB HD

- **Wydawca:** Eidos
- **Producent:** Deep Red
- **Dystrybucja:** Cenega Poland
- **WWW:** www.beachlife.cenega.pl





ne dochody. Twórcy gry chcieli stworzyć więź pomiędzy graczem, a bawiącymi się na wyspie gośćmi. W "Beach Life" mamy możliwość przejrzenia kart wszystkich osób. Dzięki temu możemy poznać nie tylko ogólne opinie na temat kurortu, ale również przejrzeć osobiste preferencje każdego z gości. Ta opcja pozwala nam w dowolnym momencie namierzyć konkretną osobę i obserwować jej zachowanie, bo gra nie ogranicza się tylko do budowania i dbania o kurort wypoczynkowy. Równie miłą zabawą jest podglądanie gości. A ci mają różnorodne charaktery, sposoby zachowania, gustują w różnych atrakcjach. Chcą za wszelką cenę użyć wakacji i wyszaleć się za wszystkie czasy. W trybie kampanii przygotowano czternaście wysp z różnymi celami do zrealizowania (rozbudować kurort, zebrać określoną liczbę gości itd.).

W zależności od lokacji i poziomu trudności zmieniają się warunki pogodowe, typy gości i zagrożenia z którymi trzeba się zmagać. A tych ostatnich jest naprawdę dużo: złodzieje, sztormy, zatrucia pokarmowe, wandale, utonięcia, agresywni goście wszczynający bójki, to tylko nieliczne niebezpieczeństwa, które nam grożą. Druga opcja to gra wolna. Wybieramy sobie kurort i robimy w nim wszystko na co tylko mamy ochotę.

Warto również wspomnieć o oprawie audio-wizualnej. Bardzo ładna, niczym z kreskówek grafika, przyciąga wzrok paletą żywych i radosnych kolorów. Natomiast wbudowany do gry odtwarzacz plików mp3 umożliwia słuchanie naszej ulubionej muzyki podczas zabawy.

"Beach Life" jest naprawdę wciągającym i udanym produktem. Przyjazny interfejs nie sprawia większych problemów przy zarządzeniu kurortem, a gra dostarcza lekkiej, przyjemnej i nie wymagającej zbytniego wysiłku intelektualnego zabawy. Czy można chcieć czegoś więcej od tytułu, który traktuje o wakacjach?









WERDYKT 8

Niestety wakacje już się skończyły, ale z pewnością będzie miło do nich powrócić.

PLUSY

Zabawna, nieskomplikowana, przyjemna gra z kolorową grafiką.

MINUSY

Wymaga dużo wolnego miejsca na dysku, pod koniec momentami nuży.

The Sims ZWIERZAKI



Seria gier "The Sims" wciąż cieszy się olbrzymią popularnością, a najlepszym tego dowodem jest kolejny, piąty już dodatek do tej gry. Należy pamiętać, że aby w niego zagrać trzeba posiadać podstawową wersję "The Sims". Na internetowej stronie firmy Cenega Poland znaleźliśmy pewne zdanie, które chcielibyśmy tutaj przytoczyć: "Jak wiedzą fani "The Sims" w mieszkaniach Simów i ich sąsiedztwie zawsze czegoś brakowało..." Problem w tym, że Simom zawsze będzie czegoś brakowało, a panowie z firmy Maxis skrzętnie to wykorzystają zasypując nas kolejnymi dodatkami, podgrzewając wciąż atmosferę wokół tej wspaniałej gry. Za sprawą "The Sims: Zwierzaki" miłośnicy Simów będą mieli naprawdę wiele powodów do radości. Najnowszy dodatek do ich ulubionej gry zawiera bowiem wiele nowych i ciekawych możliwości. Przede wszystkim można teraz powiększyć swoje rodziny o zwierzęta. A jak



■ Premiera: Październik ● Cena: 79,00 zł ● Wymagania: PII 266 MHz, 32 MB RAM

● Wydawca: EA
● Producent: Maxis
● Dystrybucja: Cenega Poland
● Strona WWW: www.thesims.pl



wszyscy dobrze wiedzą najpopularniejsze są psy i koty, ale oprócz nich mamy do wyboru jeszcze wiele innych stworzonek. Jednak opieka nad tymi zwierzętami wcale nie jest zajęciem prostym i łatwym. Widać to bardzo dobrze w grze, bo Maxis zadbał o dużo różnorodnych możliwości związanych z naszymi milusińskimi. Kupując kota lub psa możemy wybrać rasę zwierzęcia, płeć oraz nadać mu imię. Naturalnie przez cały czas musimy o nie dbać, dlatego też w grze pojawiła się nowa, specjalna kategoria rzeczy do kupienia, która została stworzona z myślą o naszych pupilach. Budy, kuwety, miski na pokarm i zabawki to niezbędne akcesoria każdego, kto chce mieć w domu czworonoga. I tu pojawiają się kolejne problemy. W końcu zwierzęta trzeba wytresować, aby nie zdemolowały mieszkania podczas naszej nieobecności. Na szczęście psy i koty są dość pojętne, a oprócz zabawy z nimi zawsze można nauczyć je jakichś widowiskowych sztuczek jak np. tańca. Jeżeli zwierzak okaże się wystarczająco pojętny można spróbować wystartować z nim na wystawie. Tutaj do wyboru są trzy różne sprawdziany: z robienia trików, z posłuszeństwa i z dobrego wychowania.

Jeżeli zaś chodzi o inne zwierzęta, jak np. papużki nierozłączki, żółwie, iguany czy rybki, to możliwości interakcji z nimi są już znacznie bardziej ograniczone.

Kolejnym, nowym elementem urozmaicającym grę, który wprowadzono do "The Sims: Zwierzaki" jest tzw. Starówka. Najprościej mówiąc jest to zbiór nowych lokacji użyteczności publicznej jakie mogą odwiedzać Simy. Z ciekawszych należy wspomnieć o centrum zoologicznym, parku, w którym można pospacerować z psem, ekskluzywnej restauracji, targowisku, kafejkach będących miejscem gdzie spotykamy nowych ludzi i zawieramy nowe znajomości oraz o licznych sklepach (zwłaszcza tym sprzedającym orientalne rzeczy). Sami więc widzicie, że możliwości jakie dostarcza ten dodatek jest naprawdę dużo.

Kolejną nowością jaką oferuje gra, to uprawianie ogródka. Dzięki zakupionym na targu nasionom Simy mogą zająć się ogrodnictwem. O ogródek trzeba systematycznie dbać. Jeżeli chcemy zjeść coś, co sami wyhodowaliśmy to musimy dopilnować, by nasze jarzyny nie stały się pokarmem dla takich szkodników jak myszy, królików lub skunksy. Co jeszcze przemawia za zakupem tego dodatku? Nowe "skiny" dla postaci, ponad 100 nowych przedmiotów, 5 zawodów i całkowicie nowy wystrój domu na styl francuski.

Podsumowując, najnowszy dodatek do "The Sims" jest najlepszym i najbardziej rozbudowanym rozszerzeniem jakie dotychczas stworzyła firma Maxis. Jednak nie zmienia to faktu, że dla niektórych Simsy czas swojej świetności mają już dawno za sobą. Niestety twórcy gry eksploatują ten temat niemiłosiernie. Zamiast skupić się na jakiejś nowej produkcji wciąż wymyślają czego jeszcze brakuje graczom w świecie Simów.





WERDYKT 7

Tylko i wyłącznie dla prawdziwych wielbicieli Simów.

PLUSY

Nowe i ciekawe możliwości interakcji ze światem, nowe lokacje, wprowadzenie do życia Simów zwierzątek.

MINUSY

Jeżeli komuś się ta gra jeszcze nie znudziła, to nie znajdzie żadnych minusów.

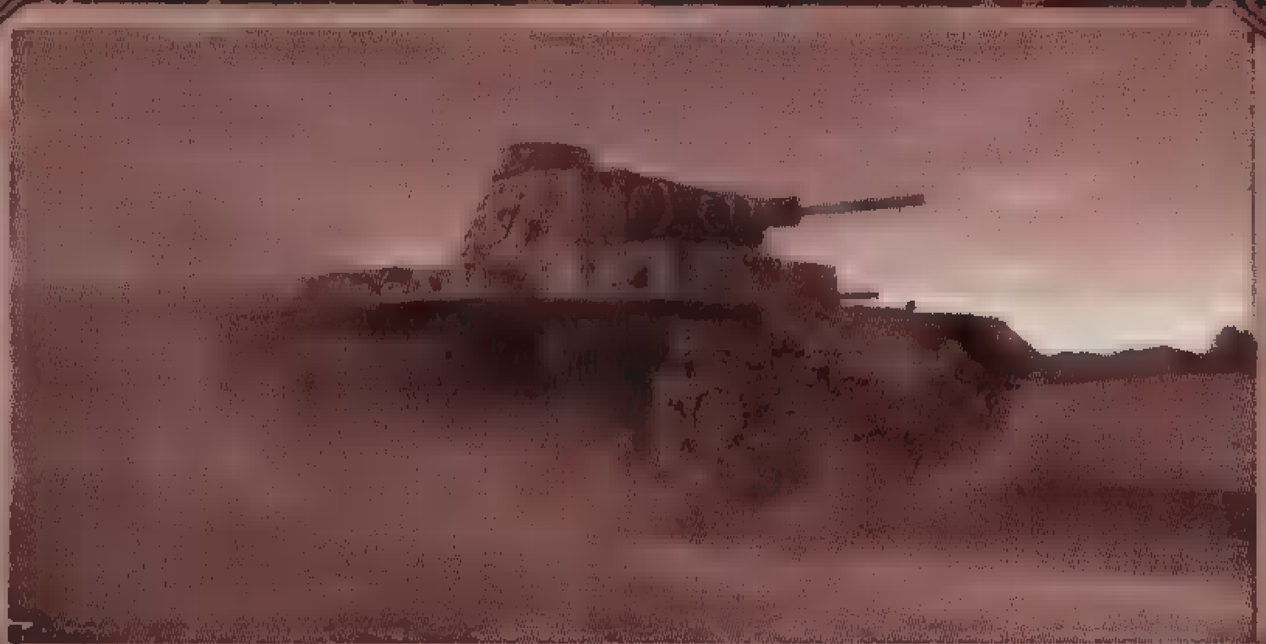














- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 79.90 zł
- **Wymagania:** PII 450 MHz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** Reality Pump
- **Producent:** Zuxxez
- **Dystrybucja:** Topware Poland
- **Strona WWW:** www.topware.pl





Jak już pisaliśmy w poprzednim miesiącu, Polacy też potrafią! Po sukcesach naszych sąsiadów z południa (seria gier "Hidden & Dangerous", "Operation Flashpoint") w końcu być może nadchodzi czas na sukcesy naszych programistów. Do sprzedaży trafiła właśnie gra "Frontline Attack: War Over Europe", która we wcześniejszych zapowiedziach anonsowana była jako "World War II: Panzer Claws". Jednak z niewiadomych nam przyczyn [illegible] w ostatniej chwili zmieniono tytuł na "Frontline Attack" [illegible] czasu rzeczywistego osadzoną w realiach II Wojny Światowej. Okres historyczny, w którym toczy się akcja gry, to lata 1941Ł1944 [illegible], że [illegible] na [illegible] wtedy na czele [illegible] do [illegible] w trakcie Kampanii Wrześniowej.

Akcja [illegible] się na frontach europejskich [illegible] od [illegible] go ataku na Rosję, a [illegible] na ostatniej niemieckiej ofensywie w Ardenach. Nie oznacza to bynajmniej, że dowodzić [illegible] tylko działami niemieckimi. W trakcie [illegible] panii [illegible] rozkazami stawać [illegible] rosyjskie i siły aliantów. W sumie [illegible], aż [illegible] misje.

Jest to [illegible], która wykorzystuje [illegible] engine 3D firmy Reality Pump. Teren został przedstawiony w [illegible], a [illegible] przybliżać i oddalać. [illegible] wygląd zmienia się w zależności od pory dnia i roku, a także pogody. Wszystkie [illegible] na [illegible]. [illegible] w [illegible] nasze [illegible] [illegible], ale [illegible] można przemieszczać je [illegible] na inny obszar działań. Z kolei [illegible] powoduje, że nasze kolumny [illegible] grzęzną w [illegible]-

Frontline Attack:

















[illegible], a naloty bombowe [illegible] są [illegible] do [illegible]. To nie [illegible] nam [illegible]. Możemy [illegible] strategiczny aspekt gry.



[illegible] umocnień przeciwnika, możemy dokonywać lotów zwiadowczych nad jego umocnieniami. Możemy wreszcie przeprowadzić desant spadochroniarzy za linią wroga i przejmować zakłady produkcyjne przeciwnika. Nasze jednostki inżynieryjne [illegible] mosty, [illegible] i zajmować porzucone pojazdy wroga. Każdy oddział posiada ograniczony zapas amunicji. Gdy jej zabraknie żołnierze muszą wrócić do bazy albo pojazdy z amunicją dowieźć do linii frontu. Takie rozwiązanie stwarza możliwość zastosowania wielu interesujących zagrywek taktycznych. Wystarczy [illegible] obsadzić trasę przejazdu transportów z amunicją oddziałami naszych spadochroniarzy, a gdy zniszczą oni wrogie pojazdy, ofensywa wroga załamuje się z braku zaopatrzenia. Można temu zapobiegać budując magazyny z amunicją w pobliżu linii frontu i obsadzać je oddziałami piechoty. Wpływ na atrakcyjność gry wywiera możliwość zdobywania doświadczenia przez żołnierzy. Dzięki temu realne jest, że kilka elitarnych jednostek może skutecznie stawić opór hordom przeciwników.

Gra [illegible] nam nie tylko rozgrywkę taktyczną, pojawiają się w niej również elementy ekonomiczne. [illegible] rozbudowywać swoją [illegible] i [illegible] kopalnie i fabryki. Natomiast, żeby uzyskać dostęp do nowszych pojazdów trzeba wznosić zakłady produkcyjne, lotniska, magazyny. W końcu możemy fortyfikować kontrolowany przez nas obszar wznosząc zasieki, bunkry, a także tworzyć pola minowe. W grze występuje ponad dziewięćdziesiąt typów jednostek zgodnych z realiami II Wojny Światowej. Modele pojazdów zostały wykonane na podstawie oryginalnych planów konstrukcyjnych. Tyle zalet w jednym produkcie upoważnia nas do stwierdzenia, że nadchodzi kolejny hit roku. Trochę goryczy stanowią wysokie wymagania sprzętowe. Wprawdzie producenci zapewniają, że gra uruchomi się na konfiguracji zawierającej procesor klasy PII 450 MHz, 64 MB RAM i kartę graficzną z 16 MB RAM, ale te wymagania można między bajki włożyć. Gra zaczyna działać płynnie dopiero na komputerze o dwukrotnie lepszych parametrach, a i tak zdarzają się wtedy pewne spowolnienia.

WERDYKT 8,5

Do czołgów marsz!

PLUSY

II Wojna Światowa,
[redacted] dobrze oddane realia wojny.
Polski produkt!

MINUSY

Wysokie wymagania sprzętowe.

War Over Europe







MEDIEVAL: TO

Shogun: Total War" autorstwa [illegible] grupy [illegible] wywołał w świecie maniaków strategii [illegible] ogromne trzęsienie [illegible]. Czy "Medieval: Total War" jest [illegible]? Na pewno jest inny i bardziej rozbudowany, ale czy lepszy? Na to każdy strateg musi sobie odpowiedzieć we własnym [illegible]. Ta recenzja może jedynie służyć pomocą.

Akcja "Medieval: Total War" osadzona została w zapomnianych Wiekach Średnich [illegible] sem lata 1087 - 1453 [illegible] Konstantynopola. To [illegible], zwłaszcza na tym, jak [illegible] i krwawy był to okres. W tej [illegible] realistycznych bitew rozgrywanych na rozmaitych terenach Europy, Bliskiego Wschodu i Afryki (w sumie 120 obszarów i prowincji). Pod naszymi rozkazami oddano [illegible] armię 12 potęg tamtych czasów, m.in. Anglię, Hiszpanię, Rosję, Danię, [illegible], Polskę, Turcję, Francję [illegible] z [illegible] i [illegible] machin oblężniczych. [illegible] warowni i [illegible], to nowy element w serii "Total War". [illegible] że gra została [illegible] z [illegible] a i [illegible] nie pozostawia wiele do życzenia. [illegible] powinien zadowolić nawet najbardziej [illegible]. Po [illegible] tutoriali [illegible] dla [illegible] zdecydować się na grę [illegible] lub [illegible] multi. Chociaż prawdziwym wyzwaniem jest druga ze wspomnianych [illegible], to w tej [illegible] się na [illegible]. [illegible] jest [illegible] niż [illegible]. Po [illegible] możemy zdecydować się na [illegible] bitwę na losowo wygenerowanym terenie i przy [illegible] konfliktu [illegible] przez komputer. [illegible] bitwę z tym, że odpowiednie parametry [illegible] ustalamy we własnym zakresie. [illegible] pod [illegible]. [illegible] stopniu trudności [illegible] do wyboru [illegible] ostra [illegible] oraz warunkach zwycięstwa [illegible] lub [illegible]. Po czwarte wreszcie, możemy wziąć udział w jednej z licznych [illegible] bitew (np. Hastings 1066, Bannockburn 1314 i wielu, wielu innych), a jeśli tego było mało, możemy [illegible] się w roli jednej z [illegible] postaci [illegible] D'Arc czy William Wallace? [illegible] Nie ma sprawy! [illegible] zakończenie [illegible] wypada [illegible] możliwości [illegible] z [illegible] oraz [illegible], który pozwala [illegible]. Od razu [illegible] nas producenci [illegible] na [illegible]. Z drugiej [illegible] ze skomplikowanym [illegible] z [illegible]. Ale [illegible]...

Sama zabawa w wojnę w przypadku "Medieval: Total War" jest [illegible] złożona i skomplikowana. [illegible] jak [illegible] "Shogun" [illegible] na [illegible] je, [illegible] armie i generałów, w prowincjach budujemy zamki, warownie, [illegible] produkcyjne [illegible] element [illegible], który dodaje smaczku [illegible]. [illegible] działania na [illegible] się w [illegible] turach [illegible] rusza się [illegible], a [illegible] nimi [illegible] o [illegible] lub [illegible]. Gdy na terenie jednej prowincji spotkają się dwie wrogie armie dochodzi do starcia i [illegible] na [illegible] teren [illegible]. Zaczyna się druga część gry, czyli bitwa. W czasie bitew dochodzi do [illegible] armii [illegible] nawet kilka [illegible] (w jednej bitwie może [illegible] aż 10.000 jednostek). [illegible] a [illegible] kilku [illegible] w [illegible] rozbić [illegible] pojmać jeńców, a [illegible] generałów. Potem wracamy znowu na mapę, gdzie [illegible] naszą hegemonię w [illegible] świecie. Tak w skrócie przedstawia się mechanika całej zabawy i choć nie różni się zasadniczo od [illegible] "Shoguna", to nadal wciąga i [illegible] się znakomicie.

"Medieval: Total War" [illegible]. Jest grą, [illegible] się [illegible] TOTALNĄ. [illegible] o niej [illegible]





TOTAL WAR

[illegible] ilości szczegółów, które mają [illegible] wpływ na rozgrywkę. I chociaż wymienienie tutaj wszystkich elementów zakrawałoby na [illegible]wo, postaramy się wspomnieć o najważniejszych. Na pierwszy [illegible] wysuwa się oczywiście kasa. Kasa [illegible] była rzeczą ważną. Bez niej nie możliwe [illegible]. [illegible] są z prowincji i wymiany handlowej. W każdej prowincji

mamy możliwość wznoszenia [illegible] do innych budowli. W zależności czy na początku zdecydujemy się na fort, [illegible] do [illegible] budowli. Nie [illegible] na [illegible], aby fort [illegible] czasu [illegible] w [illegible] budowlę. Taki podział umożliwia [illegible] prowincji. Wybudowanie wszystkich budynków w jednej, choć możliwe, jest jednak [illegible] czasu i pieniędzy. [illegible] chodami z poszczególnych budynków [illegible] handlu. Do tego [illegible] są porty, flota i [illegible]. Już tylko te dwa [illegible] (handel i [illegible] prowincji), są bardzo złożone, [illegible] na tym nie [illegible] pora na wojsko. Z [illegible]tu [illegible], każde [illegible], zgod-

nymi z historycznymi realiami jednostkami. W sumie jest ich ponad [illegible], a do tego należy doliczyć machiny wojenne ([illegible], [illegible], kartauny, mangonele, moździerze, [illegible] i co tam jeszcze wojskowość wymyśliła) oraz okręty ([illegible], barki, [illegible], gromy, arabskie [illegible], baggale itp.) Poza mnogością wojsk na uwagę zasługuje jeszcze tzw. czynnik ludzki. Otóż każda z armii dowodzona jest przez generała. A generałowie podczas kampanii nabywają różnych cech [illegible] ([illegible], [illegible], umiejętności [illegible], pijaństwo itp.), które w efekcie wpływają na ich morale i przywiązanie do monarchy. [illegible] liczne [illegible], które mogą [illegible], nawracać [illegible] i kapłanów, [illegible], czy [illegible]. [illegible] się do swojej [illegible], a [illegible] i złożoność zabawy są nie do [illegible] w tak krótkiej recenzji.

Warto [illegible] o walorach [illegible] zabawy. [illegible] gry [illegible] nane [illegible]. Odgłosy walk, [illegible] jest [illegible] w porządku, choć nie [illegible] [illegible], które [illegible] z wielu innych gier. [illegible], a pole walki [illegible] w postaci [illegible], co może nie jest zbyt efektowne, ale w [illegible]. [illegible] starcia wyglądają i tak [illegible]. Może jedynie [illegible] twierdz mogłoby być ciekawsze, [illegible] są [illegible] takie [illegible] i chyba [illegible] nie małe w [illegible] do wojsk.

W [illegible] "Medieval: Total War" jest [illegible] najwyższych lotów i [illegible] rozgrywkę [illegible] na długie, długie tygodnie.

WERDYKT 8,5

Totalna strategia!

PLUSY

Masa jednostek, trybów rozgrywki, budowli i zdarzeń

MINUSY

Przez swój rozmach i ogrom możliwości może okazać się zbyt trudna dla nowicjuszy.

- Wydawca: Activision
- Producent: Creative Assembly
- Dystrybucja: Lem
- Strona WWW: www.totalwar.com

- Premiera: Październik
- Cena: 129,00 zł
- Wymagania: PII 400 MHz, 128 MB RAM, 1.65 GB na HD

Po znakomitej grze osadzonej w filmowym klimacie "obco-predatorowym" przyszła pora na dodatek. Mimo, że poziomem wykonania nie odbiega on od podstawy, to jednak pozostawia niedosyt. Dlaczego tak mało, krótko i bez spektakularnych nowości?

Akcja "Pierwotnego Polowania" rozgrywa się 500 lat przed tą, którą znamy z "Alien vs Predator 2". Wtedy to na planecie nazwanej potem przez ludzi LV-1201 odbywały się krwawe łowy, w których Predatorzy polowali na Alienów. W czasie jednej z takich [illegible] łowów, [illegible] ły [illegible] [illegible] dziony Artefakt, urządzenie [illegible] sko tylko o tyle cenne, że umożliwiało kontrolowanie całej bandy przebrzydłych Alienów. Problem w tym, że gdy Łowca zbliżył się do Artefaktu, został uwięziony w polu [illegible] tycznym na [illegible] 500 lat. Gdy po tym czasie ludzie pojawili się na LV1201,



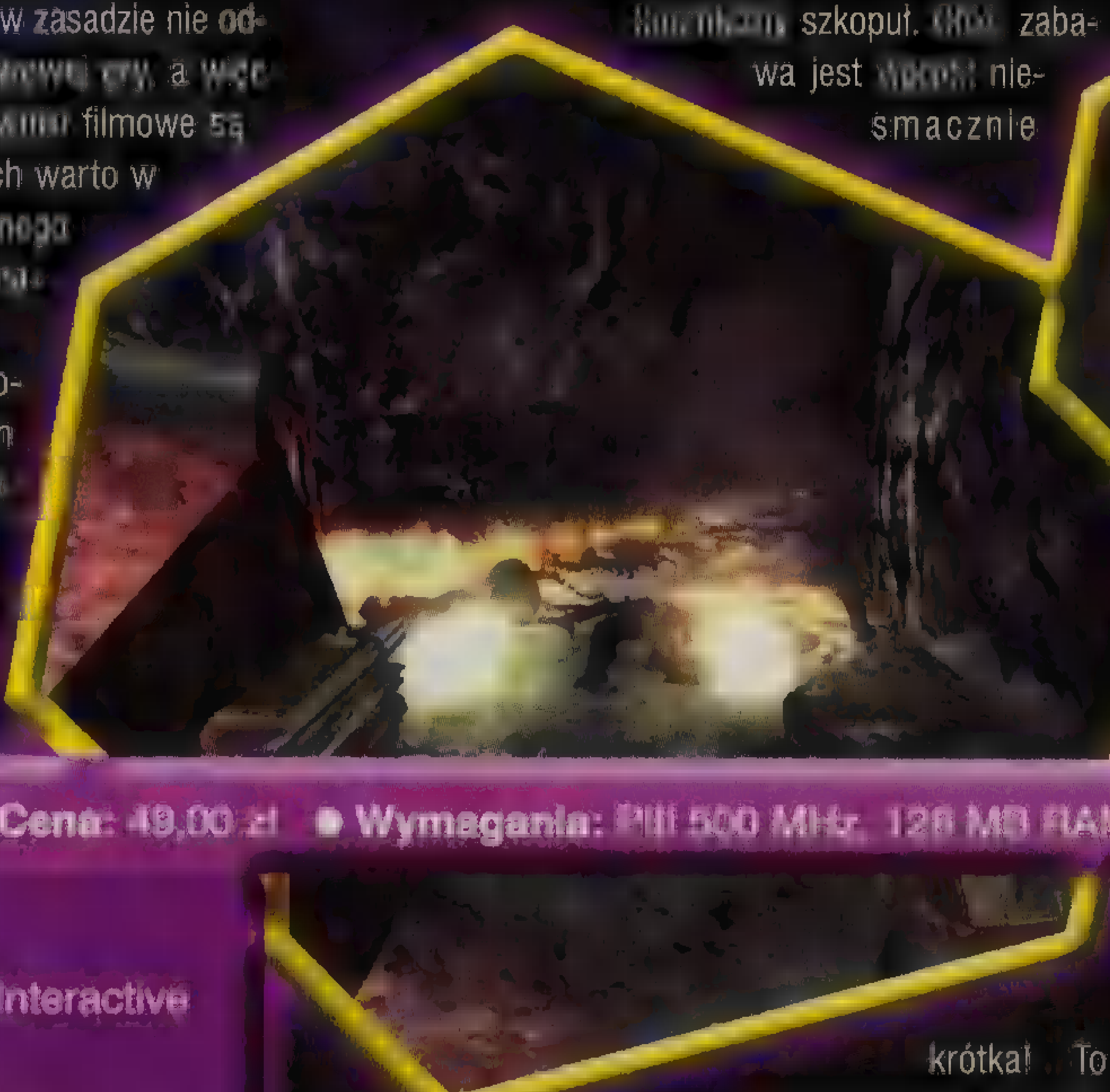
ALIENS versus PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

major Dunya przejęła Artefakt, nie wiedząc, że z Ula uwalnia nie tylko Predatora, ale również masę rozwścieczonych Alienów. [illegible] który przyjdzie graczowi skonsumować.

Grafika i [illegible] dodatku w zasadzie nie odbiegają od tego, co znamy z podstawowej gry, a więc nadal na wysokim poziomie. Przerywniki filmowe są po prostu zabójcze i już tylko dla nich warto w grę zagrać. To samo dotyczy mrocznego klimatu znakomicie [illegible] [illegible].

Podobnie jak w pierwowzorze możemy grać po jednej z trzech stron międzygalaktycznej [illegible]. Jako major Dunya [illegible] Alienes, jako Predator [illegible] kiwać Artefaktu, a jako PredAlien [illegible] rasa – [illegible] Aliena i Predatora – przejdziemy przez wszystkie stadia rozwoju, aby bronić potęgi Ula.

[illegible] wszystko [illegible], a dodatkowi [illegible] się na najmniej "II" [illegible] nie [illegible] szkopuł. [illegible] zabawa jest [illegible] niesmacznie krótka! To przerażające, że dodatek [illegible] w [illegible] (!) misji dla [illegible] czego [illegible] (po 3 dla każdej z nich i 4 do tu to już przesada!) misji do gry multiplayer! Trzeba otwarcie powiedzieć, że to nabijanie graczy w butelkę. Atmosfera, o [illegible] [illegible] bańka mydlana, bo gra na dobrą sprawę nie zdąży się rozkręcić, a już się kończy. Ukłony na pocieszenie dorzucono kilka nowych rodzajów broni, a są to: Dual Pistols, Turret Gun, Remote [illegible] Gun i dla ludzi





- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 49,00 zł
- **Wymagania:** PIII 500 MHz, 128 MB RAM
- **Wydawca:** Sierra Inc.
- **Producent:** Third Law Interactive
- **Dystrybucja:** Play It
- **WWW:** www.sierra.com

o r a z Energy Flechtte dla Pre[illegible] rów. [illegible] dano opcję Self-Destruction w trybie multi dla Predatorów [illegible] się ją zastosuje, giną [illegible], ale to w zasadzie [illegible]! Jak na [illegible], który [illegible] czasu zabłysnął grą [illegible], to [illegible] niezbyt wiele. Szkoda, [illegible] tytuł jest [illegible] wieloma względami innowacyjny, więc [illegible] się czegoś więcej. W sensie [illegible]. Tymczasem talerz z bigosem [illegible] zaraz po po[illegible].

WERDYKT 7

Dodatek, który jest zdecydowanie za krótki, choć dobry...

PLUSY

Stary dobry "AVP2" plus kilka nowych drobiazgów, grafika.

MINUSY

Czy to naprawdę już koniec...?

INDUSTRY GIANT 1900 - 1980

Pierwsza część "Industry Giant" sprzedała się na całym świecie w ponad półtora milionach kopij i zdobyła uznanie sympatyków strategii ekonomicznych. Według naszej redakcji, część druga ma szansę powtórzyć ten sukces.

W "IG2" wcielasz się w rolę biznesmena, zadaniem którego jest osiągnięcie statusu światowego potentata [illegible] jednej lub kilku gałęziach handlu. Droga do sukcesu jest kręta, długa i mozolna. Autorzy przygotowali: trzy krótkie misje szkoleniowe (powinni od nich zacząć wszyscy początkujący), dwadzieścia pojedynczych misji o zróżnicowanym stopniu trudności, w których można ustawić ilość początkowego kapitału, ilość surowców, rok początkowy, realną, bądź uproszczoną ekonomię, ilość przeciwników i warunki zwycięstwa. Na prawdziwych wyjadaczy czekają trzy długie kampanie.

Gdy ustawimy już co trzeba, wybierzemy nazwę, barwy i logo naszej korporacji, pora [illegible] meritum.

Mechanika gry jest bardzo złożona i żeby sprawnie zarządzać gotówką będziemy musieli dogłębnie ją poznać. Na początku dowiadujemy się jakie są potrzeby mieszkańców najbliższego miasta. Autorzy rozwiązali sprawę tak, że w większości misji ludzie chcą czegoś innego i za każdym ra[illegible] game) będziemy mieć ograniczone możliwości produkcyjne (np. tylko produkty żywnościowe, tylko sprzęt elektroniczny itp.) Gdy wiemy już co jest potrzebne pora się o to zatroszczyć. Pół biedy jeśli ludzie chcą jajek, mięsa i mleka. Budujemy kilka farm, magazyn i sklep, a pieniądze same wpadają nam do kieszeni. Tak łatwo jest jednak w początkowych misjach, a potem zaczynają się schody. Jeśli mieszkańcy potrzebują np. lodówek zmuszeni jesteśmy stworzyć skomplikowany łańcuch produkcyjny. Potrzebne będą silniki elektryczne, plastik i stal. Wszystkie te składniki wyprodukujemy w specjalnych fabrykach, ale potrzebne będą odpowiednie surowce. Musimy zatem zlokalizować złoża żelaza, boksytu, metali kolorowych itp. żeby tam postawić kopalnie. Półprodukty musimy przewieźć do naszych fabryk, aby wytworzyć części, potem składować w magazynie i ostatecznie dostarczyć do sklepów w postaci wspomnianych lodówek. Dość powiedzieć, że w grze jest dostępne ponad sto pięćdziesiąt przedmiotów powszechnego użytku, więc nie może być mowy o nudzie. Do naszej dyspozycji oddano również różnorodne środki transportu. Ciężarówki nadają się najlepiej na krótkie trasy (mały tonaż), lepsza jest kolej, ale czasami konieczny będzie transport wodny lub lotniczy. Jest w czym przebierać. Niekiedy łańcuchy produkcyjno-hand-







- **Wydawca:** JoWooD
- **Producent:** JoWooD
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.industrygiant2.com

- **Premiera:** Październik
- **Cena:** 99,90 zł
- **Wymagania:** PII 350 MHz, 64MB RAM, 16 MB karta grafiki

lowe będą tak skomplikowane, jak w prawdziwym świecie (np. transport piwa do innego regionu). Oczywiście mamy możliwość ustalania cen gotowych wyrobów, musimy opłacać fabrykantów i logistyków. Gdy dorzucimy do tego jeszcze przeciwników (wrogie przedsiębiorstwa sterowane przez komputer), konkurencję, kataklizmy, strajki w naszych fabrykach i zmienny popyt, możemy mówić, że "IG2" jest prawdziwie realistyczną strategią. Jedyną wadą jaką udało się nam odnotować jest mało przemyślany interfejs. Problem w tym, że wywoływany jest on po kliknięciu myszką na środku ekranu i tylko w niewielkim stopniu daje się przesuwać. Niekiedy skutecznie zasłania nam front robót. To jednak w sumie niewielka wada, zwarzywszy, że obraz daje się przybliżać i oddalać. Grafika "IG2" cieszy oko i nie można jej niczego zarzucić.

Zresztą, w grach strategicznych ważniejsza jest przemyślana rozgrywka, a ta stoi tutaj na najwyższym poziomie. Dla fanów gatunku jest to prawdziwa perła, pozostałych skutecznie odstraszy.





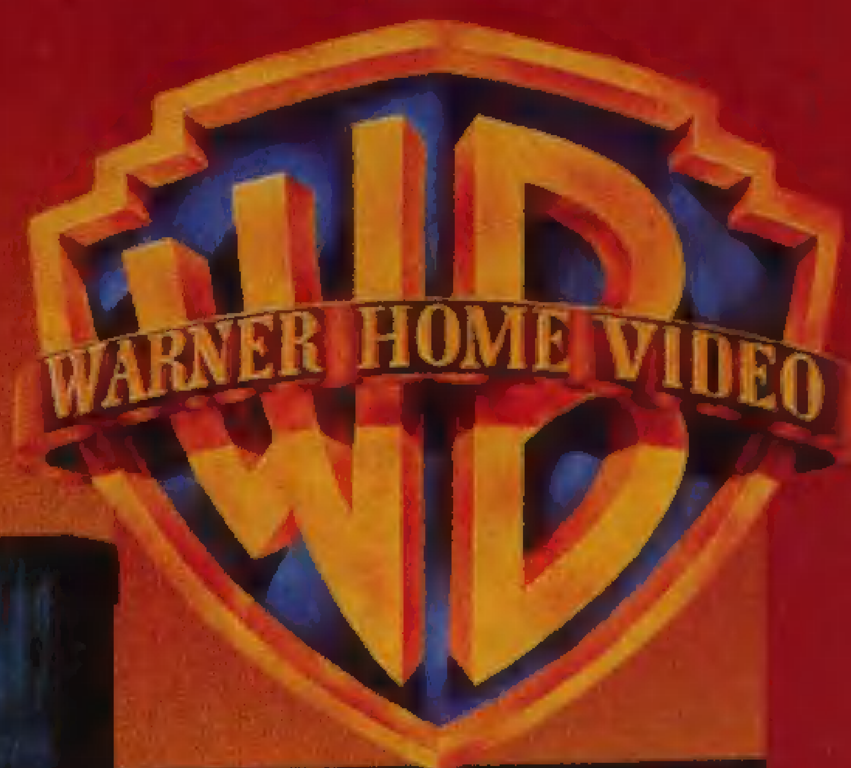


WERDYKT 8
Skomplikowana i złożona strategia ekonomiczna. Wyśmienita!

PLUSY
Realizm ekonomiczny, mrowie produktów, grafika

MINUSY
Udziwniony interfejs...

KONKURS





Pytanie:
Ile razy ekranizowano powieść "Tożsamość Bourne'a?"

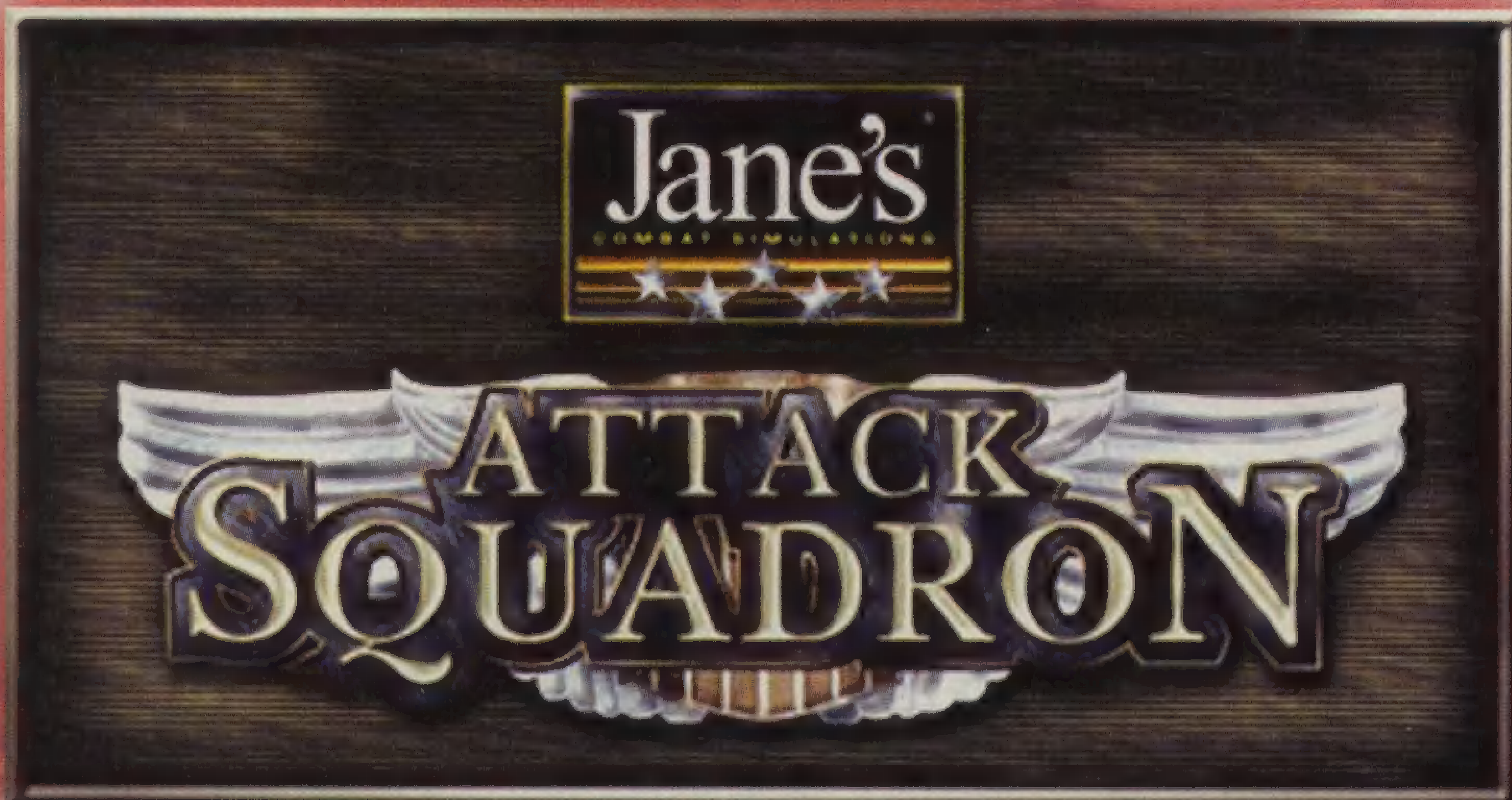
Do wygrania:
3 filmy na płytach DVD "Tożsamość Bourne'a"

Pytanie:
Kto gra główna rolę w "Królowej Potępionych"?

Do wygrania:
3 filmy na płytach DVD "Królowa Potepionych"

Odpowiedzi prosimy nadsyłać na adres: GRY KOMPUTEROWE, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa do momentu ukazania się następnego numeru.

www.whv.pl





Czy zauważyliście, że autorzy symulatorów lotniczych najchętniej sięgają do okresu II Wojny Światowej, aby w tych realiach umieścić akcję swoich gier. Być może spowodowane jest to tym, że wówczas bardzo wiele zależało od pilotów, bo teraz stanowią oni jedynie dodatek dla naszpikowanych elektroniką samolotów. Tymczasem podniebne pojedynki w starym stylu rozpalają wciąż wyobraźnie wielu graczy. Wtedy miała miejsce prawdziwa walka powietrzna, często odległości między samolotami sięgały kilku metrów, można więc było dostrzec twarz przeciwnika. Przyznacie chyba, że jest to bardziej ekscytujące niż współczesne walki powietrzne. To samo dotyczy symulatorów lotniczych. W tych odnoszących się do współczesnych maszyn wystarczy namierzyć przeciwnika, leniwie odpalić rakietę i czekać na wybuch. Dlatego też informacja o ukazaniu się najnowszego symulatora z okresu II Wojny Światowej, a mianowicie "Jane's Attack Squadron" z pewnością zelektryzuje setki miłośników podniebnych walk. Oryginalnie gra nosiła tytuł "Flight Combat: Thunder Over Europe" i pracowano nad nią ponad trzy lata. Jednak projekt porzucono, a prawa do tytułu sprzedano firmie Xicat Interactive i prace nad nim znów ruszyły pełną parą. Teraz gra trafiła w nasze ręce. Co ciekawego ma do zaoferowania? Otóż przyjdzie nam walczyć w najgorętszym okresie konfliktu powietrznego, a więc w latach 1942 - 1945. Do wyboru mamy dwie kampanie, jedną dla Aliantów, drugą dla Niemców. Ilość możliwych do pilotowania maszyn jest imponująca, wybieramy spośród piętnastu samolotów, m.in: P51D -Mustang, Spitfire MkIX, Ju-88A-4, FW-190D-9, a nawet ciężki bombowiec B-17. Wyjątkowy nacisk położono w tej grze na realizm lotu i uszkodzeń. Każde, nawet niewielkie trafienie, ma wpływ na charakterystykę dalszego lotu. Czasem nie zdajemy sobie sprawy, że mamy dziurę w zbiorniku paliwa do momentu, w którym będzie już za późno na powrót do bazy. Innym razem przyczynę nierównego lotu samolotu możemy nieopatrznie zwalić na niedokładny joystick, a w rzeczywistości może to być niewielkie uszkodzenie skrzydła. Z wielkim realizmem oddano również obszary, nad którymi latamy. Wykorzystano oryginalne mapy i zdjęcia z okresu II Wojny Światowej!



Kampania dla pojedynczego gracza jest stosunkowo wyważona i pozwala na zapoznanie się ze wszystkimi samolotami konfliktu. Jednak może to czasami przeszkadzać, zwłaszcza, gdy musimy pilotować B-17 (wszyscy miłośnicy podniebnych pojedynków zdają sobie sprawę, jak boleśnie powolne jest wykonywanie jakichkolwiek manewrów tym olbrzymem). Szkoda, że nie możemy samodzielnie dobierać samolotów do misji. Trochę przyjemność grania psuje również mała inteligencja komputerowych przeciwników, nawet na najwyższych poziomach trudności ich taktyka jest przewidywalna. Na osobną uwagę zasługuje tryb multiplayer, pozwala on na jednoczesne toczenie pojedynków, aż trzydziestu dwóm graczom jednocześnie, ale tak naprawdę, żeby to było możliwe, każdy z graczy powinien posiadać szybkie łącze internetowe. Zwykłe modemy wystarczają co najwyżej na wspólne granie czterem graczom. Dużo zastrzeżeń można mieć również do wydajności tego programu, mimo, że zastosowano tu nieco przestarzałe rozwiązania graficzne (sprzed trzech lat), gra płynnie działa jedynie przy rozdzielczości 800x600 i zmniejszonej ilości szczegółów. Grę testowaliśmy na P4 1,5 GHz, 128 RAM wyposażonym w kartę GeForce3 tak, więc powinniśmy mieć lepsze osiągi. Cóż, wszystko to powoduje, że nasza ocena tego programu nie jest szczególnie entuzjastyczna. Fanatycy symulatorów mogą kupić ten program, a mniejsi entuzjaści tego rodzaju programów, mogą sobie darować ten tytuł.





WERDYKT 6

Produkt dla prawdziwych miłośników symulatorów.

PLUSY

Realizm lotu i uszkodzeń, duża ilość samolotów.

MINUSY

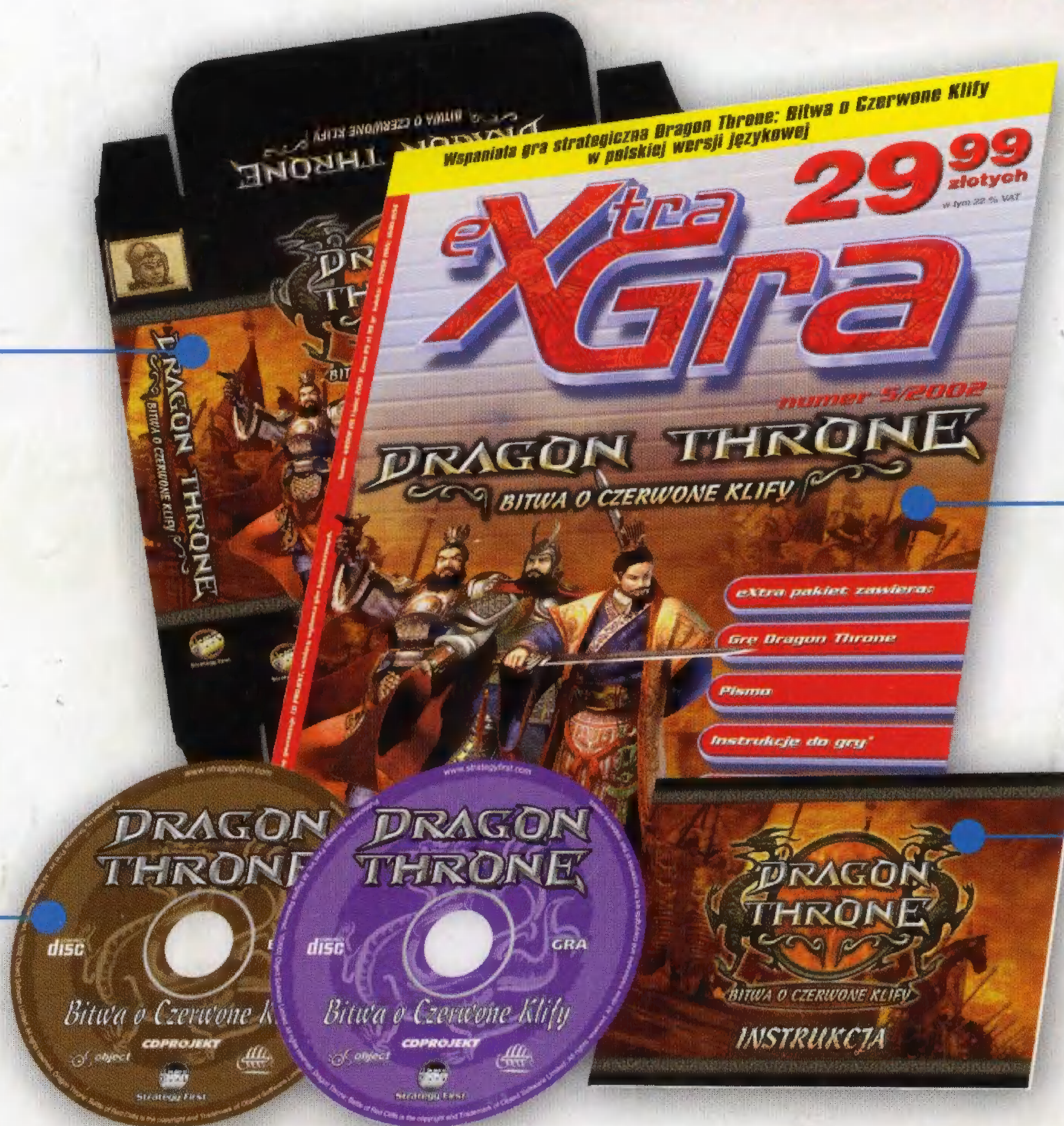
Słaba wydajność programu, niezbyt trudni komputerowi przeciwnicy.

- **Wydawca:** Xicat Interactive
- **Producent:** Mad Doc Software
- **Dystrybucja:** Lem
- **Strona WWW:** www.xicat.com /games/JanesAttackSquadron.html

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 69 zł
- **Wymagania:** PII 400 MHz, 128 MB RAM, 600 MB na HD

JUŻ 16 PAŹDZIERNIKA W SPRZEDAŻY GRA: DRAGON THRONE ZA 29.99

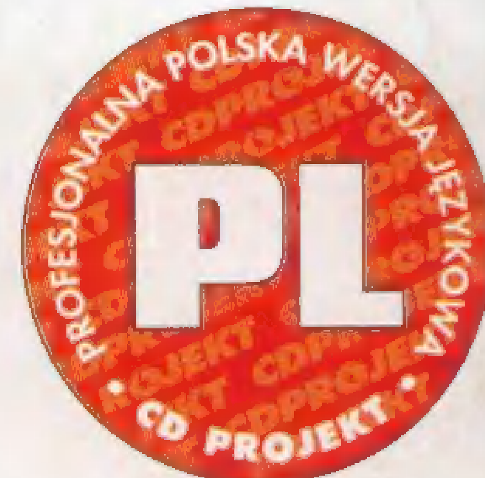
Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę



Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Instrukcja odsłaniająca tajniki gry

2 płyty CD z grą DRAGON THRONE po polsku



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare czy słabe. W grze strategicznej Dragon Throne: Bitwa o Czerwone Klify gracz uczestniczy w burzliwych wydarzeniach, jakie miały miejsce w starożytnych Chinach, gdy trzech książąt walczyło o władzę. Klasyczny RTS w oryginalnym chińskim wydaniu - zapowiada się doskonała zabawa i wiele bitew do wygrania! Kup egzemplarz eXtra Gry w niewiarygodnie niskiej cenie 29,99 zł – nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z DOSKONAŁĄ GRĄ PRZYGODOWĄ LARRY 7 MIŁOŚĆ NA FALI!



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM